

COMPUTER ACTION #1

ACTION

1. årgang juli/august 89
kr. 29,50 incl. moms

HIT: BLOOD MONEY

STC.

9 9 9 9 9



KOMPLET BUYER'S GUIDE:
Santlige Sega-spil

**Spændende
Euro-show
i London**

Take off!
ALT OM FLY-SIMULATORER

**Spot på
de engelske
spillehaller**

**Gennem
lydmuren
med din Amiga**

STORTEST: MODULER TIL COMMODORE 64

TÆT PAKKET MED SPILANMELDELSER, TIPS OG NYHEDER

ACTION

Ansvarshavende udgiver:

Klaus Nordfeld

Chefredaktør:

Søren Bang Hansen

Medarbejdere:

Martin Plantener Jensen|Otto Plantener Jensen|Lars Jørgensen|Rasmus Kirkegaard Kristiansen|Niels Lassen|Peter Normann|Allan Pedersen|Jakob Sloth|Christian Sparrevohn|Kristian Vangsgaard

Redaktion:

COMPUTER ACTION|Forlaget Audio A/S|St. Kongensgade 72|1264 København K|Tlf: 33 912833|Fax: 33 910121|Postgironr. 9 40 60 77

Produktion:

InSats, Partner Repro, Lassen Offset, Skovs Bogbinderi, Niels Ingemann Grafisk Design

Distribution:

DCA, Avispostkontoret

Annoncer:

Annoncechef Jørgen Køefoed, Dansk Selektiv Presse St. Kongensgade 72 1264 København K Tlf: 33 113283

Abonnement:

Yvonne Pedersen
Tlf. 33 912833

"Computer Action" er et uafhængigt magasin uden tilknytning til nogen virksomhed, eller noget enkelt computermærke. Hvis du har kritikk eller nye ideer og forslag til bladet, så kontakt redaktionen på ovenstående adresse. Har du mod på, og evner til, selv at skrive artikler og anmeldelser til CA, hører vi gerne fra dig. Vi henleder iøvrigt opmærksomheden på læsespalterne Mailbox, Apropos, Action Tips og LæserMarked. "Computer Action" er også DIT blad. Brug det!



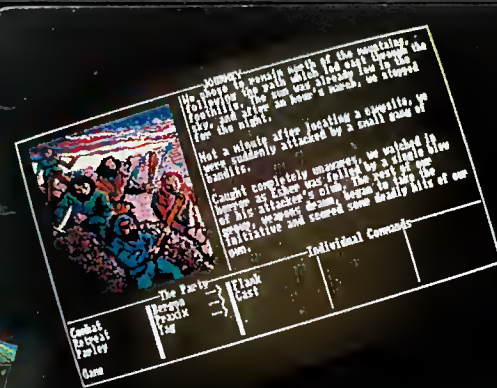
VELKOM

Du sidder med et helt nyt blad i hænderne. Et blad, som har rødder helt tilbage til bladene "RUN", "IC" og "Soft", samt "IC RUN" og "Soft Today". Men nu har vi altså valgt at samle trådene i eet blad, Computer Action, der gerne skulle blive bladet for alle landets computer-entusiaster. Som navnet antyder, er vi et spil-orienteret computerblad. Men det betyder ikke, at vores horisont ikke rækker længere end joystick-kablet. For udover at levere Danmarks mest omfattende spil-dækning, vil vi samtidig holde læserne "up-to-date" med de mest spændende nyheder indenfor hardware og "seriøs" software. Dog kun i det omfang, det har interesse for hjemme-entusiastene. De nålestribede har DERES blade, og dem kan de for vores skyld få lov at beholde!

Vi vil heller ikke begrænse os til eet enkelt computermærke. I stedet vil vi forsøge at afspejle de forskellige hjemmecomputeres markedssande. Det lyder måske som en selvfølge, men det er det ikke. For eksempel mener vi, at de fleste andre blade forsømmer Commodore 64, og det er naturligvis et misforhold som vi har tænkt os at rette op på. Uanset hvilken computer du har, vil der være noget for dig i Computer Action.

Spil er ikke kun for børn! Vi ser computerspillene som en avanceret form for underholdning, og i modsætning til andre "spilblade", betragter vi vore læsere som voksne, intelligente individer. Computer Action er bladet for dig, der ved hvad du vil have. Og vi har tænkt os at give dig det.

Søren Bang Hansen
Chefredaktør



SPIL

13 ACTION TEST

Tæt pakket med grundige spilmeldelser. Læs alt om de nye spil - Blood Money, Renegade III, Battlehawks + mange flere.

30 ACTION TIPS

Vores tips-tjeneste diskner op med de frækkeste snyde-rutiner på denne side af mælkevejen.

48 THE MAGIC ONE

Nu sker der noget på adventure-fronten - trolldmanden Magic er tilbage! Læs alt om de nye grafik-eventyr fra Infocom samt et ret makabert Sierra-spil. Og så er der selvfølgelig tonsvis af tips + den berømte adventure-brevkasse. Kun i CA!

FEATURES

8 SHOWTIME

Vores udsendte korrespondent rapporterer fra det nye "European Trade Show" i England. Læs om de seneste udviklinger på spilfronten.

26 CARTRIDGE STORTEST

Udbuddet af ekstra cartridges til Commodore 64 er enormt. Vi kigger modulerne efter i sømmene.

34 SEGA BUYERS GUIDE

En komplet gennemgang af samtlige Sega-spil på det danske marked. Hvad er værd at købe?

38 HØJT AT FLYVE

Vi sætter fokus på et fantastisk fascinerende fænomen: flysimulatorer! Her kan vordende piloter få luft under vingerne og læse mere om disse spændende programmer.

42 ARCADES

Vi besøger de engelske spillehaller. Hvad gemmer dig sig i arcade-hallernes mørke?

46 GENNEM LYDMUREN...

Vi ser nærmere på fænomenet "sampling", og tester Audio Master II - et helt nyt lydprogram til Amigaen.

RUBRIKKER

4 NEWSDESK CA's

nyhedsredaktion bringer dig de seneste nyheder fra computerens verden. Hvis det sker, står det her!

12 MAILBOX

Brevkassen over alle brevkasser. Stedet hvor læsernes røst kommer til orde i en helt uzensureret form. Sådan er MailBox.

52 LÆSERMARKED

Glem alt om "Den Blå Avis". Denne sektion bliver læst af alle landets computer-freaks, så sørg for at også DIN annonce er med. Det er ganske gratis!

53 APROPOS

Hvorfor er det kun redaktører, der får lov til at skrive ledere? Det synes vi er for dårligt, så vi introducerer her en ny spalte, hvor ALLE kan komme til orde. Også dig!



News desk

Vores nyhedsredaktion er på pletten med dugfriske historier fra den pulserende dataverden. Læs mere om de allerseneste spil- nyheder i vores spændende reportage om Euro-showet i London.

Ingen Dungeon Master til A500

"Hulens også!", vil mange Amiga 500 ejere sikkert udbryde ved synet af denne overskrift. Dungeonmaster blev oprindeligt udviklet til Atari ST, men Amiga-ejere skal have mindst 1Mb ram for at få adgang til spillets fortryllede huler. FTL havde ellers lovet os

en mindre ram-krævende version, men nu har de givet op. Spillet kan simpelthen ikke presses ned i en u-udvidet Amiga, uden at det vil gå ud over den dybde og kompleksitet, som har gjort originalen så populær.

Det betyder samtidig, at A500 ejere nu godt kan skyde en hvid pind efter den kommende "Chaos" tillægsdiskette samt den efterfølgende "Dungeonmaster II", som deri øjeblikket arbejdes på.



Sådan reklamerer Arcana for deres nye spil "Mars Cop".

Strisser på Mars

Hvis du har ambitioner i retning af denne overskrift, så kan du godt begynde at scanne butikshylderne for det nye Arcana-spil "Mars Cop". Spillet har ikke det mindste at gøre med en vis chokoladebar. Næh, vi taler her om den røde planet - omend i en noget anden udgave end den vi kender idag.

Mars er nemlig blevet kolo-

niseret og hvor der er mennesker, er der også kriminalitet. Og hvor der er kriminalitet, er der brug for strisser. Arcanas presse rummer ikke mange detaljer om spillet, men der skulle angiveligt være tale om et hurtigt scrollende actionspil med strategiske overtoner og en ret bemærkelsesværdig grafik. Kommer til Amiga og ST.

Computerblad på video

Det engelske firma "Hot Shot Entertainments Ltd." har fået en lys ide. De har netop introduceret et helt nyt computer-magasin - i videoform.

"Bladet" hedder Action Screenplay, og ideen er faktisk slet ikke så ny endda. Mange engelske softwarehuse sender løbende videoer ud til computerbladene, hvorpå der er indspillet sekvenser fra firmaets kommende spil. På den måde kan journalisterne danne sig et rimeligt indtryk af, hvad spillet drejer sig om.

Men nu kan enhver altså få glæde af dette koncept, som må siges at være ret smart. TV-mediet er jo ideelt til at gengive computerspil. Her kan man selv bedømme grafik, lyd,

animationer... alt undtagen selve gameplayet.

Hver video koster 4.99 pund, og hvis du er interesseret, kan du skrive til: Hot-Shot Entertainments Ltd, PO Box 326, Colchester, Essex CO4 5BL, England.



Microprose køber Telecomsoft

Det store engelske softwarehus Telecomsoft (alias Rainbird, Firebird og Silverbird) er blevet opkøbt af Microprose. Indtil nu har Telecomsoft været en underafdeling af det engelske telefonselskab British Telecom, og det har længe været kendt at BT havde planer om at afhænde spil-divisionsen, der under Paula Byrnes ledelse har etableret sig som et særdeles profitabelt og velestimeret softwarehus. Især Rainbird-navnet forbindes



Bill Stealey, indehaver af Microprose, har god grund til at se tilfreds ud. Han har netop opkøbt sin største konkurrent!

des af de fleste med kvalitets-spil som Carrier Command, Starglider 1 og 2, The Pawn og mange flere.

For nyligt kom så meldingen om, at køberen var Microprose. Præcist hvor meget de har måttet betale er en dyb hemmelighed, men Microprose's Martin Moth udtaler til CA, at "det var ikke småpenge", og vi tror ham gerne. P

å trods af de nye ejerforhold, vil de velkendte labels "Rainbird" og "Firebird" (men

sandsynligvis ikke "Silverbird"), fortsætte som nu, idet disse navne ersalgsargumenter i sig selv. Mange folk køber et spil FORDI, der står Rainbird på det, og det ved Microprose. Med købet af Telecomsoft er Microprose pludselig blevet en af de største udbydere af computerspil overhovedet. I tilgift til de nys erhvervede Telecom-labels, har Microprose startet to øvrige spil-labels. Læs mere herom i reportagen fra "European Trade Show".

Nyt fra Cinema-ware

Mens vi alle stadig venter på Lords of the Rising Sun, er der nu kommet nyt om det næste film-inspirerede spil fra det amerikanske softwarehus Cinemaware. Tittlen bliver "It came from the desert", og spillet er en parodi over 50'ernes horror B-film. Efter en meteorstorm, bliver Lizard Breath ("furbens-ånde??") - en by i Arizona - angrebet af glubske kæmpe-myrer. Cinemaware påstår, at dette bliver deres største action/strategi spil til dato, og medmindre plottet giver dig myrekryb (om forladelse), kan du godt begynde at spare sammen...



The Running Man

Den svulmende action-skuespiller Arnold Schwarzenegger er før blevet konverteret til hjemmecomputer, men nu sker det igen. Det er spilfirmaet Grand Slam, der nu mener at tiden er moden til endnu en film-licens.

Filmen "The Running Man" bygger på en bog af den kendte horror- forfatter Stephen King. Handlingen foregår i 2019, og den centrerer sig om et temmelig smagløst TV-show, der vel bedst kan betegnes som en high-tech udgave af romertidens gladiator- forestillinger. Ingen af deltagerne har endnu overlevet, og nu er det altså Schwarzeneggers tur... I praksis er spillet et scrollende actionspil med 5 forskellige levels. Kommer til Amiga, C64, ST, PC, Amstrad og Spectrum.

Xenon II

Den vigtigste naturlov indenfor spilindustrien er, at hvis et spil viser sig at være en succes, så skal der laves en 2'er, en 3'er... osv. "The Bitmap Brothers" er foreløbig kommet til 2'eren i forbindelse med superspillet Xenon. Xenon II er ligesom forgængeren et lodret scrollende shoot'em up. Der er 6 action-mættede levels, masser af ekstra våben og en virkelig fed grafik, der scroller i flere forskellige lag. Alt i alt ser det altså ud til, at shoot'em up fanatikere har noget at glæde sig til.

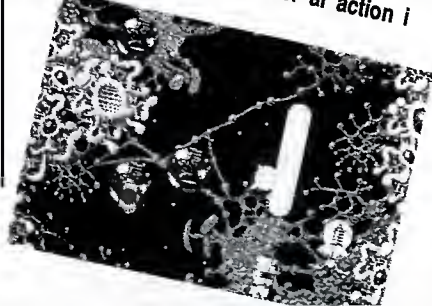
Xenon II kommer her til sommer til Amiga, ST og PC.

Nintendo news

Dette nummer af bladet er lidt for Sega-præget, vil mange Nintendo-ejere nok mene, men slå koldt vand i blodet, drenge, for allerede i næste nummer er det Nintendo'en, der står for skud. Det skal imidlertid ikke afholde os fra allerede i dette nummer at løfte lidt for sløret. For eksempel kan vi glæde Nintendo folket med,

at der i løbet af året kommer ikke færre end 22 nye spil. Endvidere vil der senere på året komme et trådløst joystick til Nintendo, og det betyder, at du kan spille helt uden ledning og altså sidde rundt i stuen lige præcis hvor du vil (eller hænge ned fra loftet, hvis du er den type).

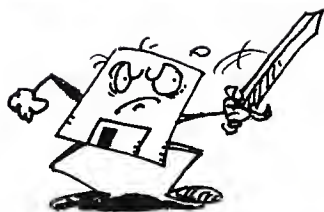
Amiga - Der er masser af action i Xenon II



AMIGA - Running Man



News desk



ST - Archipelagos er ikke noget helt almindeligt spil...

En meta- fysisk oplevelse?

Langt størstedelen af alle de nye spil der udgives, er på den ene eller den anden måde efterligninger af gamle ideer. En sjælden gang sker det imidlertid, at der kommer et spil, der er så forfriskende anderledes, at det ikke lader sig klassificere under nogen bestemt spiltipe. Eksempler på "anderledes" spil er The Sentinel og Populous, men nu ser det ud til at der er en ny original på vej:

Archipelagos udgives af Logotron, men er programmeret af en gruppe der kalder sig "Astral Software". Hvis vi alligevel skal forsøge at beskrive dette spil, må det nærmest betegnes som en strategisk simulation med animeret 3D grafik. Handlingen foregår på en lille ø-gruppe, som spilleren skal forsøge at beskytte fra en invasion af stenstøtter, omvandrende træer og fortabte sjæle. Lyder det weird? Ja, og Logotron nægter da også pure at betegne Archipelagos som et spil. De kalder det "en metafysisk oplevelse". Kommer snart til en 16-bit computer nær dig.

Mere fra Sword of Sodan

Søren Grønbech - manden bag "Sword of Sodan" - forlod for et stykke tid siden Discovery Software til fordel for det canadiske software-hus Visionary Technologies. Der kom han til at arbejde sammen med folkene bag et anden stor-spil, nemlig dem der lavede Amiga versionen af "Dragon's Lair". Det næste spil kommer til at hedde "Datastorm" og det er en efterligning af det klassiske "Defender"-spil. Men mon ikke der kommer nogle nye ting til?

Small is beatiful

Atari vil om kort tid lancere den mindste MS-DOS maskine nogensinde. Atari PC Folio, som maskinen hedder, er kun 18 cm. bred, 10 cm. lang og ca. 2,5 cm. høj! Maskinen består af en Intel 8088 processor med 128 KRAM, 256 KROM og en clockfrekvens på 4,9 Mhz - mere end en normal XT'er. På skrivende tidspunkt ved vi ikke hvad prisen bliver på dette vidunder, men den bliver forhåbentlig billig!

Ready for take off...!

Software huset Vektor Grafix - mændene bag alle Domarks Stjernekrigs spil på nær "Return of the Jedi" - er i øjeblikket i gang med at lave den hidtil mest omfattende flysimulator. Navnet er "Bomber", men det vides endnu ikke hvorvidt det kun er en arbejds-titel.

I "Bomber" kan du vælge mellem 14 forskellige slags kampfly - lige fra McDonnell Douglas F4 Phantom til F-19

Stealth Fighter. Spillet kommer til at ligne Electronic Arts' "Interceptor", og det vil sige masser af action! I modsætning til Vektor Grafix' Starwars-spil, vil "Bomber" have udfyldt vektorgrafik, og skærmopdateringen skulle være helt på højde med både "Falcon" og "F-19 Stealth Fighter". "Bomber" kommer til Amiga, Atari ST, PC og der bliver også overvejet 8-bit versioner.



Niels Lassen,
Rasmus Kirkegård Kristiansen,
Søren Bang Hansen

Tilbehør i lange baner...

Commodore 64/128 cartridges

COPY 2000



Det professionelle copyinterface

- Et fantastisk kopiværktøj.
- Gør det legende let at kopiere programmer på bånd.
- Kopierer via direkte, digital signaltransport fra en datasette til en anden.
- Er i stand til at kopiere ethvert stykke software på bånd.

148,-

NB! fås også uden kabinnet for kr. **99,-**

MULTI MODUL



- ABC tapeturbo.
- TURBO II-tapeturbo.
- Kopierprogram bånd bånd.
- Definerede F-raster.
- Indbygget resetknop.
- Optager ingen hukommelse.
- Sparer dig for at lade turbo ind fra bånd.

223,-

TURBO 2000



Sælg din ordbog og køb et dansk turbomodul

- Indeholder bl.a.
- 2 bånd-turboer: ABC-turbo og TURBO II.
 - Turbo til diskteststation, 6 gange hurtigere.
 - 19 sekunders formattering.
 - 3 fuldautomatiske kopierprogrammer.
 - Belagte funktionstaster med mulighed for selv at definere.
 - Indbygget resetknop.

Og et hele er selvfølgelig fuldt menustyret.

298,-

FREEZE MACHINE



- FREEZE: Kopierer næsten alle programmer, også originaler i flere dele som f.eks. Winter-Games. Kopierer tilmed fra bånd til disk og omvendt.
- FASTSAVE: Saver hele hukommelsen på kun 15 sek. i så mange eksemplarer, du måtte ønske.
- TO DISK TURBOER: Op til TYVE gange normal hastighed.
- Definerede funktionstaster.
- Resetast til snydepokes o.lign.

448,-

THE FINAL CARTRIDGE III



- Joystick-/mus-styring af de mange faciliteter.
- Oskette og bånd turbo.
- Freeze-kopiering.
- Lækker menuføring.
- 60 nye hjælpekommandoer.
- Avanceret screendump på printer.

Modul, der gør din 64'er til en AMIGA

548,-

ACTION REPLAY MK IV OG MKV-PRO

Englænderne klappede, tyskerne savlede og amerikanerne jublede - nu er det din tur.

Problemfri FREEZE-kopiering af op til 249 blokke.

Kompressor, der får kopien til at fylde mindre.

2 diskurboer. Op til 25 gange hurtigere load. 240 blokke på 7 sekunder!

Båndturbo, der fungerer ved sammenfiltring.

Giver dig mulighed for at ændre teksten i programmer, bytte om på sprites, dump skærbilleder på printer og meget mere.

Maskinkodemonitor.

Game killer (evigt liv i spil) - og den virker faktisk.

MKV 698,-

COMputer skrev:
"Kun en meget lang afvænningskur eller noget revolutionerende skulle kunne få mig til at slippe Action Replay."

Det kan MKV mere end MKIV:

- Fuldskræmsfunktioner i FREEZE: Skærbilleder fastholdes i extern RAM.
- Monitoren kan aflæse alle adresser fra freeze-øjeblikket incl. skærbilledet.
- RAM-loader. Uden indbygning i diskette-stationen eller omsvevning af filer loades. 20 gange hurtigere end normalt.
- Meget overskuelige menuer.
- Udvidet skærdump til printer, disk eller båndstation.



MKV 798,-

ENHANCEMENT DISKS for Action Replay MKIV og MKV

Til de Action Replay moduler findes to enhancement disketter, der begge fungerer sammen med begge cartridges. Oen disk giver ekstra rutiner til overførsel af programmer i flere dele fra bånd til disk, den anden hjælper dig til at kreere en fuldstændig demo med musik, scroll, grafik o.s.v., som du kan have henret fra spil.

Pris pr. stk. kr. **248,-**

Tegneudstyr til Commodore 64/128

TURBO GEOS MOUSE

Giver dig professionel styring af tegneprogrammer

- Kan bruges til alle tegneprogrammer, der ellers betjenes med joystick.
- Meget stabil teknik.
- Design i stil med AMIGA musen.
- Velegnet til The Final Cartridge III og GEOS.

Det lille vidunderbarn, der kan det hele

398,-

TURBO LIGHTPEN LYSPEN

Den første præcise lyspen

- Denne lyspen udmærker sig ved at anvende en ny teknik, der gør den mere præcis, end hvad der tidligere er set til 64'eren.
- Levers med tegnesoftware.
- Let at lave programmer, der kan aflæse lyspensens skærmposition.
- Med spiralkabel.

Tegn direkte på skærme for

398,-

Eprombrænding på Commodore 64

PROMARK 64

EPROMBRÆNDEREN

Med Promark 64 kan du legende let lave dine egne moduler (cartridges) med et professionelt resultat. Du kan uden problemer overføre ethvert program på helt op til 248 blokke til en eprom, som herefter nemt sættes i universalprintet MULTICARD 512. Den menustyrede og overskuelige software gør sammen med sin 64K-modulgenerator at selv nybegyndere kan lave de bedste cartridges. Udførlig dansk manual medfølger.

Excl. Texttoolsokkel **548,-** Incl. Texttoolsokkel **648,-**



TILBUD!

PAKKERABAT:
1 stk Promark 64 m Textool 648,-
1 stk Multicard 512 148,-
1 stk Eprom BOG 198,-
NORMALPRIS 994,-

TILBUDSPRIS LIGE NU

695,-

BOGEN

Eprombrænding på C-64 af Erling Petersen
100 sider god viden om eprombrænding på Commodore 64
Masser af tips, ideer og opga-
ver Bogen starter helt fra bun-
den så alle kan
være med

Kr. **198,-**

MULTICARD 512

Universalkort til alle typer eprommer, med eller uden auto-
start elektronisk ROM-switch
KOMPLET
FÆRDIG-
BYGGET
Byggesæt fra 98,-

Kr. **148,-**

Luxusprinter til Commodore 64

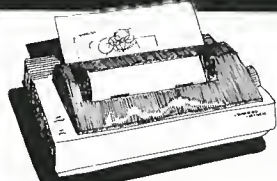
SEIKOSHA SP180 VC

- Lynhurtig: 100 tegn/sek. ved draft og 20 tegn/sek. ved NLC.
- 12 skrifttyper, alle med danske karakterer.
- Imponerende flot udskrift af både tekst og grafik.
- Mulighed for både traktor- og valselremføring af papir.
- Kan printe grafik fra alle programmer, f.eks. Doodle, Koala, Final Cartridge o.s.v.
- Stærk som en økse - derfor TO ÅRS GARANTI.
- Seikosha SP180 VC er ikke en useriøs LAVPRIS-farveprinter, men derimod en professionel S/H-matrixprinter, der virker og det bliver den ved med!

Rekvirer gratis skriftprøve

1.995,-

Incl. alle kabler, 250 ark papir og farvebånd.



SPAR 1.000,-

Stereo sampler til Amiga

Smartsound stereosamplers

DANSK KVALITET
2 ÅRS GARANTI



Smart-sound giver dig mulighed for at overføre dine egne lyde eller musikstykker til Amigaen og herfra arbejde videre med dem. Du kan lave alle fede effekter du kender fra nutidens pop. Og det hele sker med en flot lyd i HI-FI kvalitet! SMART-SOUND tilsættes hovedtelefonstikket på dit stereoanlæg, hvilket gør at du herpå kan vælge mellem CD, TAPE, MIKROFON o.s.v. samtidig med at du kan bruge stereoanlæggets volume-, balance- og tonekontroller. Dette gør SMART-SOUND billigere idet volume- og balanceknop så er sparet på selve samplern. Hvis du ikke har et stereoanlæg med volumekontrol på hovedtlf.-stikket fås SMART-SOUND også med volume og balanceknapper til 698,-

Alle kabler, stereo-software og dansk manual medfølger.

SMART-SOUND STEREOSOUNDSAMPLER

KUN KR. **398,-**

Joystick

TURBO 2 SUPER

1 års garanti mod nedslidning

Action bordjoystick. Tåler Decathlon og andre »slide«-spil. Står suget fast til bordet på 4 store sugfodder.

Giver dig med 4 skydetaster meget fleksibel betjening.

AUTOFIRE og otte microswitches sikrer dig fortsat spilletøjlede.

198,-



Musemåtte

COMPUK-MUSEMÅTTE

- Giver sikker styring med musen.
- Antistatisk overflade.
- Mindsker slid og indtrængende snavs.

Glæd dig selv og din mus for kun

98,-



Tryghed

TRYGHEDS-GARANTI

Ved køb hos BMP DATA medfølger et tryghedsgarantibevis, der giver dig følgende rettigheder:

- 1) 8 dages returret
- 2) 30 dages ombygningsret
- 3) Mindst 1 års garanti
- 4) Gratis teknikerbesøg angående brugen af det erhvervede produkt

Er du alligevel ikke tryk ved at handle pr. postordre, er du velkommen til at besøge vor butik, Lystrupvej 3, Gørlose

Altid tid for demonstration eller kom i vores færdige bogenstand kl. 15-18. Vi henviser også gerne til nærmeste forhandler på tlf. 42 27 81 00. Her oplyses også, om den ønskede vare er på lager.

Postordre - Bestillingskupon

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretalefon



42 27 81 00
FAX: 42 27 89 19
Postgiro 1 90 62 59

Lystrupvej 3, OK-3330 Gørlose.

JEG BESTILLER HERMED:

MIN ADRESSE ER:

STK.	KR.	NAVN:
STK.	KR.	GADE, NR.:
STK.	KR.	POST NR.:
STK.	KR.	BY:
STK.	KR.	TELF. NR.:

BETALING:

- ☐ Check vedlagt + porto og gebyr (kr. 25,-)
- ☐ Pr. efterkrav + porto (kr. 19,-) og gebyr (kr. 25,-)
- ☐ ALT tillægges kr. 44,-

- ☐ KATALOG ØNSKES (SENOES GRATIS)
- ☐ SKRIFTPRØVE ØNSKES SP180 VC

Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% moms. Der tages forbehold for trykfejl, prisændringer og udsolgte varer - ring! Kuponen må gerne skrives af eller kopieres.



IT'S SHOWTIME!!

Vi bringer her en reportage fra det nyligt afholdte "Euro Show" i London. CA's udsendte medarbejder løfter sløret for de store spilfirmaers spændende fremtidsplaner.

Computermesser er ikke noget nyt fænomen. De fleste har sikkert hørt om det årlige "PC-show" (tidligere "PCW"), der traditionelt har været regnet for computer-spillenes mekka. Nu har denne messe imidlertid fået konkurrence fra en helt ny begivenhed, som hvert år arrangeres af "Database Exhibitions" det såkaldte "European Computer Trade Show" (herefter blot "Euro-showet").

Showet havde til huse i Londons fashionable "Business Design Centre", og som bygningens navn vist mere end antyder, så var forestillingen ret "business-mindet". For eksempel blev der afholdt en række seminarer om alle tænkelige emner. Her kunne man sætte sig ind og høre industriens ledende skikkelser give hinanden gode råd om, hvordan man bedst sikrer sig de fedeste spil-licenser, hvordan man får sine spil markedsført i USA osv.

Der var ikke åbnet for offentlig tilgang, og det var med til at give messen et helt andet præg end PC-Showet. Hvor PC-showet nok bedst kan beskrives som en heksekedel af hyl, larm, trængsel, larmende videoskærme og masser af gøgl og ballade, der er Euro-showet en langt mere "civiliseret" affære.

Det mærker man allerede i det øjeblik man træder ind i udstillingshallen. På Euroshowet bestod underlægningsmusikken af klassiske symfonier af de store europæiske komponister. For yderligere at markere Europa-tanken var salen udsmykket med EF-flag (det med stjernerne), og også de europæiske nationalflag var repræsenteret.

Alle standene var bygget op med næsten matematisk nøjagtighed, og i modsætning til PC-showet var alle firmaer blevet tildelt lige meget plads. Det hele var derfor meget overskueligt, og det var ikke svært at finde rundt i den store hal. Alle de folk, jeg snakkede med, var særdeles tilfredse med arrangementet, og der er vist ingen tvivl om at Euro-showet bliver en tilbagevendende begivenhed helt på linje med PC-showet.

Nu tror du måske, at Euro-messen var en tør forestilling, hvor en samling slipse-klædte mappedyr gik rundt og diskuterede det elektroniske regnearks fortræffeligheder. Men der tager du helt fejl! Et hurtigt blik i show-programmet viste, at alle de store spilfirmaer var repræsenteret, og selv om der også var "seriøse" firmaer til stede, var disse i klart mindretal. Så jeg kridtede skoene, fattede kuglepennen og lagde en "slagplan"...

Microprose bliver MEGAprøse
Da showet startede, var det

ST-RVF er det første udspil fra den nye Microprose label "MicroStyle".



ST-Weird Dreams.

netop blevet bekendtgjort at Microprose havde opkøbt Telecomsoft (se omtalen i NEWSDESK), så jeg lagde for med et besøg hos Microprose, der meget passende havde fået tildelt en stand lige ved siden af Telecomsoft.

Her hilste jeg på Martin Moth, som virkede meget entusiastisk med hensyn til købet. I det hele taget lader det til, at Microprose forbereder en meget omfattende ekspansion - både på det amerikanske og det europæiske marked. De har købt rettighederne til at udgive alle de bedste Hewson-spil i USA, og rettighederne til 16-bit versionerne af Incentives spil er allerede i hus.

Det samme gælder iøvrigt rettighederne til UMS II - fortsættelsen til Rainbirds meget roste "Universal Military Simulator".

Som ejer af Telecomsoft råder firmaet over de populære "-bird" labels, men Microprose vil mere, og derfor benyttede de også Euro-showet til at introducere to helt nye spil-labels: "Micro Status" og "Micro Style". Førstnævnte vil koncentrere sig om de mere avancerede spil (fx. UMS II, Darkside og Total Eclipse), mens "Micro Style" nav-

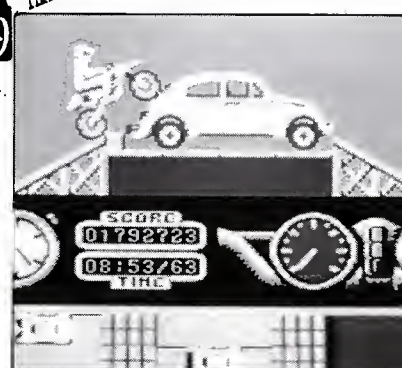
net mest blive forbundet med hurtige actionspil.

Et af disse er RVF - et spændingsmættet 16-bit motorcykelspil baseret på Hondas populære RVF-maskine. Jeg fik en kort prøvetur på ST-versionen, og selvom programmet endnu ikke var færdigt, virkede det ret lovende. Martin forsikrede mig om, at spillet var autentisk ned til mindste detalje. Spillerens udsyn bygger på video-optagelser af eksisterende motorcykelba-





C64 – Fire King.



C64 – Super Scramble Simulator.



AMIGA – Ramrod.



PC – Gold of the Americas.

ner, og din cykels egenskaber bygger på Hondaens tekniske specifikationer. Blæret!

"Vi råder efterhånden over så mange labels, at vi kan udgive alle spiltyper", forklarer Martin Moth, og tilføjer at de fleste spil, der udgives, efter hans mening er af en meget lav kvalitet. "Vores mål er at udbrede den høje kvalitet, der altid har kendetegnet vores produkter, til andre spiltyper end lige netop simulationer. Vi vil tage hvert enkelt spil og lægge det ned under

den label, der passer bedst." Og de har jo efterhånden nogle stykker at vælge imellem!

Samfundsrelevante computerspil

Det lyder som en vittighed, men Microprose mener det skam helt alvorligt, og som du nok har opfattet på nuværende tidspunkt, så SKER der virkelig noget hos Microprose i øjeblikket. Netop nu arbejder de på en helt ny serie af spil, som har det til fælles, at de vil end

at underholde.

Det første udspil bliver "Rainbow Warrior", som efter al sandsynlighed vil blive udgivet på MP's MicroStyle label. Spillet er blevet til gennem et tæt samarbejde med miljøorganisationen Greenpeace, og det falder sammen med udgivelsen af en helt ny Greenpeace LP/CD.

Rainbow Warrior var også navnet på det Greenpeace-skib, der i sin tid blev sunket af franske efterretningsfolk, og i spillet skal du på forskellige måder kæmpe for et bedre miljø.

Der er planer om endnu et politisk spil, men jeg lovede Martin Moth ikke at afsløre alt for mange detaljer. Lad mig blot sige, at det er et freds-spil, hvor spilleren skal forsøge at overleve atomkrigens rædsler. Computer Action hilser Microprose's modige udspil velkomment! Computeren er et medie på linje med bogen og fjernsynet, og der er absolut ingen grund til, at computerspil ikke skulle kunne handle om aktuelle emner. De nye spil er udtryk for en erkendelse af, at vi idag er nået til et punkt, hvor computerspil ikke kun spilles af børn. En opfattel-

se, som CA kun kan skrive under på!

Forvirring i fuglehuset

Jeg sagde pænt farvel til Martin, tog tre skridt og befandt mig pludselig foran Telecomsoft's stand. Ania Makowska, spilbranchens vel nok mest ihærdige PR-kvinde, tog imod. Hun forklarede, at Telecomsoft lå ret stille i øjeblikket, og at meget lå hen i det uvisse pga. Microprose's overtagelse. Hun kunne derfor heller ikke fortælle hvilke labels, firmaets kommende spil vil blive udgivet på, men det afholdt mig naturligvis ikke fra at prøvespille dem!

Først fik jeg en demonstration af "Weird Dreams", som på trods af talrige forsinkelser nu ser ud til at være godt på vej. Spillet foregår i underbevidsthedens feber-fantasier, og man skulle næsten tro at programøren har taget euforiserende stoffer under kodningen!

Du styrer en mand rundt i nogle besynderlige omgivelser, hvor du hele tiden bliver angrebet af de mest bizarre aliens, jeg endnu har set. En fodbold med tænder, en muteret grill-kylling osv. Ga-



meplayet er ret simpelt, men grafikken er virkelig "weird"! Weird Dreams kommer til alle populære computere (og så Spectrum).

"Rainbow Islands" er fortsættelsen til Firebirds populære Taito-licens "Bubble Bobble".

Jeg spillede kun spillet i få minutter, men det virkede særdeles spilbart og meget fængslende. Gameplayet kan bedst beskrives som et platform-spil, men her er du i stand til selv at bygge små "regnbuer", som du kan hoppe op på. Meget originalt! Rainbow Islands udkommer til C64, Amiga, ST, Amstrad og Spectrum.

Ingen champagne

Herefter lagde jeg turen forbi en anden af spilbranchens tunge drenge, Electronic Arts, hvor blev jeg modtaget af yndige Lesley Mansford. Hun havde arrangeret en konkurrence om, hvem der kunne gennemføre "Powerdrome" (et 3D rum-racer spil) på den hurtigste tid. Præmien var en dyr flaske champagne, så det siger sig selv at jeg gjorde mit bedste for at vinde.

Desværre kunne jeg ikke hamle op med de øvede ST-ere, som garanteret havde øvet sig hjemmefra. Til gengæld kan jeg så glæde mig over at Amiga-udgaven, som kommer her i juni, vil have en særlig begynder-mode til de uøvede piloter. L

Lesley Mansford oplyste desuden, at Amiga-versionen ville have et bedre gameplay end ST-udgaven, og at der vil være ekstra lydeffekter til folk med 1 megabyte i maskinen. Mens vi er ved Amiga-konverteringer, så kommer "Neuromancer" (et ret syret arcade-adventure) meget snart til

Amigaen, og i juli følger en version til IBM PC.

SSG (Strategic Studies Group) er et australsk spilfirma, der har specialiseret sig i strategispil. Electronic Arts distribuerer spillene i Europa, og Lesley kunne berette om to nye udgivelser til henholdsvis C64 og PC. "Fire King" er et strategisk rollespil, som kommer til 64'eren engang i løbet af sommeren. Spillet byder på masser af animerede monstre og en særlig two-player mode. "Gold of the Americas" kommer foreløbig kun til PC. Lesley beskrev det som "et historisk strategispil med meget flot grafik", og da hun viste mig skærmbilleder fra spillet, var jeg tilbøjelig til at give hende ret.

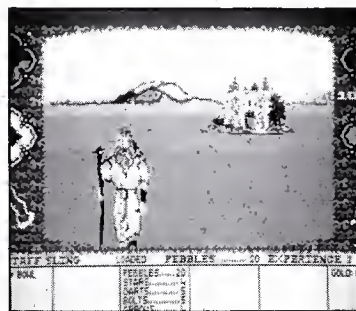
Gremlin i forårshumør

Da jeg havde vandret lidt rundt i et stykke tid, kom jeg forbi Gremlin's stand, hvor en smilende salgsschef ved navn Jeremy Smith inviterede mig indenfor. Det blev hurtigt klart, at Gremlin har rigtig mange nye titler på vej, og det i en periode, der ellers plejer at være ret død.

Men på trods af det varme vejr og de lokkende badesande er Gremlin overbeviste om, at alle vil storme ud og købe deres nye motorcykel spil "Super Scramble Simulator". Her får du chancen for at køre en Yamaha DT 50MX gennem et væld af forhindringer i et kapløb med tiden. Spillet kommer til C64, Amiga, ST, Amstrad og Spectrum.

Til samme computere kommer "Panic Stations", hvor man, som lille robot på en stor rumstation, skal indfange robotter på flugt. Undervejs skal man tage kampen op mod større robotter, der godt kan være ubehagelige at komme i klammeri med. Spillet skulle udkomme nogenlunde samtidigt med dette blad.

Gremlin har fået en ide, som aldrig tidligere har været omsat til spilform, hvilket i sig selv må siges at være noget af en bedrift. Spillet hedder "Ramrod", og her styrer man



ST-Sleeping Gods Lie.

en lille figur rundt i et futuristisk grafik-landskab, der myldrer med fjender, dybe afgrunde og andre farer. Men den største fare i dette spil er, at din figur dør af kedsomhed! Næderst på skærmen er der et "kedsomheds-meter", og det er din opgave at sørge for, at den lille fyr holde sig munter. Du kan f.eks. lade ham spille arcade-maskiner, eller spille musik for ham.

Her er det med andre ord DIG, der skal underholde computeren og ikke omvendt! Jeremy Smith var meget entusiastisk over dette spil, og hvis du selv er blevet interesseret, så kommer det snart til Amiga og ST.

Empire strikes back

Entertainment International (kendt og berygtet for en del elendige spil, udgivet under navnet TITUS), havde deres egen stand på showet. Her traf jeg Marisa Pauwels - firmaets belgisk-fødte og svensktalende marketingschef! Vi fik os en kop kaffe i centrets cafeteria, og her kunne hun afsløre, at Entertainment International agter at starte en helt ny label ved navn "EMPIRE". EMPIRE vil koncentrere sig om de lidt mere avancerede spil, og deres første produkt bliver en ret original sag med den besynderlige titel "Sleeping Gods Lie" (sovende guder lyver??).

Marisa beskriver selv spillet

som en mellemting mellem action og strategi. Der er 64 forskellige 3D landskaber, og udviklingsholdet har efter sigende været to år om at programmere det.

Senere på året følger "Time" - et ikonstyret spil med hovedvægten på de visuelle indtryk. Der er over 200 animerede figurer i spillet, og mange filmiske effekter. Flere spil er planlagt, men da de ikke udkommer før ved juletid, er der ingen grund til at komme nærmere ind på dem her.



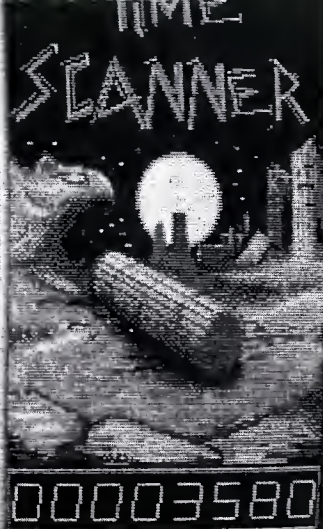
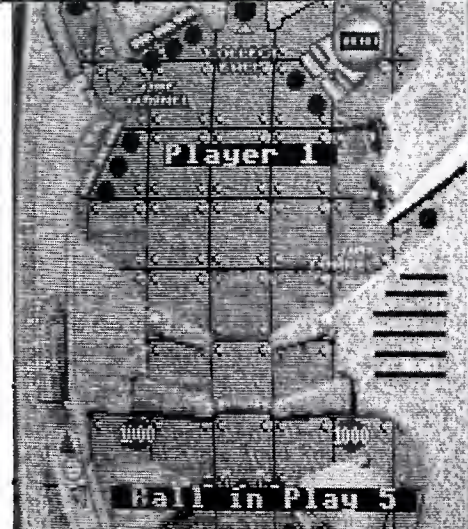
Leisure suit Larry II - kommer snart til Amiga.

Lamaer og lys-shows

Med den overskrift har de fleste sikkert allerede gættet, at Jeff Minter er inde i billedet. Jeff er en af spilverdens mest farverige skikkelser, og han er en af de få, der virkelig tør lave noget "anderledes". Hans firma, Llamasoft, var repræsenteret på showet, og da jeg tilfældigt mødte ham (den mand tager man ikke fejl af!), benyttede jeg selvfølgelig lejligheden til at score et raskt lille interview.

Hvis du selv har prøvet nogle af Jeff Minters spil (f.eks. "Attack of the Mutant Camels"), ved du at der næsten altid medvirker lamaer, geder og får. Da jeg spurgte Jeff, hvorfor der altid var lamaer med i hans spil, svarede han kort og godt: "Because I like them, man!". Han fortalte også, at han selv har et par lamaer gående derhjemme sammen med fårene og gederne, forstås. Jeff Minter har nemlig en forkærlighed for "hårede" dyr, hvilket egentlig ikke kan komme bag på nogen, når man tager hans egen hårlængde i betragtning.

Det eneste egentlige produkt, som Llamasoft udstillede på Euro-showet var "Trip A Tron" - en "light synthesizer" til Atari ST. Den har Jeff Minter til gengæld også været mere end to år om at lave, og programmet virkede da også særdeles avanceret, omend en smule "freaket". Meningen



AMIGA - Tail Gunner



AMIGA - Millenium 2.2.



Jeff Minter.

med det er, at man skal sætte sin yndlingsmusik på stereo, slukke alt lyset i stuen og så ellers "flippe ud" over de smukke farve-mønstre, man kan danne ved hjælp af programmet. Jeff Minter har været på adskillige "trips" med programmet (til Pink Floyd - hans favorit gruppe), men han påstod, at han ikke engang selv var nået til bunds i det endnu.

Arcade crazy

Fra Jeff Minters lille, familiedrevne spilfirma, tog jeg springet til en af de største internationale koncerner indenfor spilbranchen - Mediagenic (Activision). Her har PR-chef Amanda Barry nok at se til, for firmaets udgivelsesliste for de næste par måneder er meterlang.

Dette skyldes ikke mindst, at Mediagenic står for import og distribution af en del ameri-

kanske softwarehuse (f.eks. Infocom og Sierra On-line).

Amanda Barry kunne fortælle, at Activision netop har købt rettighederne til en lang række arcade-automater fra SEGA, nemlig: Powerdrift, Galaxy Force, Altered Beast, Hot Rod, Super Wonderboy og Dynamite Dux. Derudover har firmaet sikret sig rettighederne til Ninja Spirit (Irem) og Fighting Soccer (SNK). Alle disse arcade-licenser bliver udgivet i 1989, men en del af dem vil nok blive holdt tilbage til julehandlen sidst på året.

Heldigvis har firmaet også en del spil, der er lige om hjørnet: "Time Scanner" er en arcade-licens (hvis nogen skulle være i tvivl, så er de glade for den slags hos Activision!), og spillet er i al enkelhed en elektronisk udgave af de velkendte flipperspil. Kommer snart til C64, Amiga, ST, Amstrad og Spectrum. "Millenium 2.2" er et nyt spil fra Mediagenic's "Electric Dreams" label, og det er en del mere avanceret end de spil, vi normalt ser fra den kant. Handlingen er henlagt til år 2200, hvor Jorden (ifølge Amanda Barry!) er blevet ubeboelig efter en kollision med en stor asteroide. Du spiller rollen som chef for en videnskabelig måne-base med

100 beboere, og din opgave er at gøre planeten beboelig for mennesker.

Som du nok kan forstå, er Millenium 2.2 et spil med stærke strategiske overtoner, og ifølge den video, Amanda viste mig, er grafikken ret suveræn. Skulle være ude til Amiga, PC og ST, mens du læser dette. S

om sagt er Mediagenic distributør af Infocom (dvs. faktisk ejer de Infocom - Mediagenic overtog det berømte adventure-firma for snart to år siden). Da Mediagenic overtog firmaet, blev det besluttet,

des ledelse at de er store nok til at starte deres egen Europa-filial. Mindscape er endnu et eksempel på præcis det samme. Firmaet havde deres egen stand, og når man spurgte dem hvorfor, svarede de at de ikke længere havde noget med Mirrorsoft at gøre.

Micro Illusions har i lang tid været repræsenteret i Europa gennem Mediagenic, men på Euroshowet fremstod de for første gang som et selvstændigt foretagende.

Denne udvikling kommer som et velkomment modtræk til den fremherskende monopoliserings-tendens, som har gået på, at nogle ganske få firmaer sætter sig på stadig større dele af markedet.

16-bit budgetspil

Mens jeg luskede rundt nede på Micro Illusion's stand, blev jeg kontaktet af en mand, der præsenterede sig som en vis Mungo Amyatt-Leir. Når I hører navnet, forestiller I jer sikkert en fed, halvnøgen negerhøvding med ring i næsen og et vildt udtryk i øjnene. Men MUNGO er faktisk en pæn yngre gentleman, som iøvrigt er indehaver af et relativt nyt softwarehus ved navn Software Horizons. Mungo's firma specialiserer sig i 16-bit spil, og netop nu er han i færd med at starte en ny budget-label til Amiga og ST. Det var det, han godt ville tale med mig om.

Mungo har længe syntes, at spil til Amiga og ST var alt for dyre, og nu gør han altså noget ved det. Under navnet "Rapid Software" vil han fremover udgive budgetspil til 16-bit computerne. Men som han sagde: "Jeg er kun interesseret i kvalitet. Ikke spil, som højest holder dig fanget i 30 sekunder!". "Rapid" spillene kommer til at koste nogenlunde det samme som et fuldpris-spil til Commodore 64.

Computerspillet lever

Hvis man skal drage nogen konklusion af dette års European Trade Show, må det være, at spilindustrien fortsat lever i bedste velgående. Euro-showet var fyldt med nye spil-labels og tonsvis af nye spil, hvilket i sig selv er ret usædvanligt på denne tid af året. Mange af spillene tegner særdeles lovende, og der er adskillige eksempler på originalitet og nytænkning blandt de mange nye titler.

Spilleglade computer-entusiaster får nok at se til i den kommende tid!

Søren Bang Hansen

Firmaerne vil selv

Det er ikke alle softwarehuse, der er lige begejstrede for at være i lommen på de store koncerner. Euro-showet viste en klar tendens i retning af, at stadig flere spilfirmaer løsriver sig fra deres gamle distributører og slår sig ned for sig selv. Jeg var således overrasket over at finde Accolade på deres egen stand. Accolades produkter er nemlig hidtil blevet varetaget af Electronic Arts, men nu mener Accola-

MAIL BOX

Dette er DIN sektion i bladet! I denne måned er brevene egentlig indsendt til "Soft Today", da dette jo er første nummer af "Computer Action". Hvis du har ris, ros, spørgsmål, meninger, tegninger, data-vittigheder eller andet, som du godt vil have trykt her på siden, så skriv til: "MAILBOX", COMPUTER ACTION, St. Kongsgade 72, 1264 Kbh.K.

Adventurebrevkasse ønskes

Hej MAILBOX! Jeg, Jan CT, synes at jeres blad er noget af det mest overekstræmt bedste, der udgives af dansk litteratur. Især jeres tests af arcade-spil er overfede, men også jeres tests af spil har vejledt mig meget i køb af kvali-spil. Men, for der er jo altid et men, jeg kunne godt tænke mig en brevkasse for fortabte adventure-freaks, som I havde i IC RUN. Det ville være prikken over i'et. Ellers tak for et skæppeskønt blad. Jan "CT".

Fra og med dette nummer vil der være en fast adventure brevkasse som den du efterlyser.

Pirat-straffen

Hej!
Tak for Danmarks bedste blad. Jeg har nogle spørgsmål til jer:

1. Hvad koster en arcade-maskine?
2. Hvor mange spil er der kommet til C64?
3. Hvad koster Defender of the Crown til C64?
4. Hvad er straffen for at kopiere spil?

Morten Nielsen, Tejn.

1. Det kommer helt an på, hvad for en det skal være. Hvis du kan nøjes med en ældre arcade-automat, kan du sikkert finde en i den blå avis for et par tusinde. Hvis du derimod drømmer om nyere spil, ser prisen jo noget anderledes ud! Hvis jeg må give dig et godt råd: Hold dig til din 64'er. 2. Pyyyh!... Næst efter Sinclair's Spectrum er 64'eren nok den computer, der findes flest spil til - faktisk så mange at ingen rigtig har tal på dem. I hvert fald drejer det sig om adskillige tusinde spil, så du skal ikke være bange for at løbe tør lige med det samme! 3. Nyprisen er 269 kr, men hvis du smider en annonce i vores

"Læser-marked", kan det jo være nogen giver dig et bedre tilbud...

4. Teoretisk kan straffen være helt op til 1 års ubetinget fængsel, men i de fleste tilfælde "nøjes" piraterne med en bøde og et erstatningskrav, der godt kan løbe op i flere hundrede tusinde kroner. Du overvejer måske at starte en pirat-karriere?

Hvor er Peek og Poke?

Hej Soft Today! Tak for den fede data-avis. Jeg har tre spørgsmål til jer, de kommer her:

1. Hvad med at skrive under spil-billederne, hvilken computer billedet kommer fra?
2. I sidste nummer testede i LED Storm, men til hvilken computer viste i billedet?
3. Nu skriver I, at I blander det bedste fra IC RUN og SOFT, men hvorfor har I så ikke "Kaptajn Peek & Poke" med? Det kunne I da godt fylde et par sider med. Jeg er sikker på at mange andre freaks vil give mig ret. Jeg håber I vil rette jeres små-fejl, og lave en endnu bedre data-avis. På forhånd tak!

Anders Faber Nielsen, Horsens.

1. Det ER vi allerede begyndt på!
2. Da redaktionen dengang bestod af andre medarbejdere, er det ikke et spørgsmål vi umiddelbart kan svare på.
3. Hvis der virkelig er så mange "freaks", der giver dig ret, så må de jo skrive herind. Ulempen ved program-udlisteringer er at de fylder meget, og tit er det slet ikke umagen værd at taste dem ind.

Mægtige fødder?

Hej Soft!

Jeg er en dreng, der har gennemført Origin's "Times of Lore". Da jeg havde gennemført spillet, stod der en hel masse om hvor god jeg var. Men på

det sidste billedet stod der nederst: "Inform Origin of your mighty feat". Hvad skal det betyde? Help me! Casper.

Det betyder IKKE at du skal informere Origin om dine store fødder! Men bare rolig, du HAR klarer spillet. Beskeden betyder bare, at hvis du skriver ind til Origin Software og fortæller dem, at du har løst spillet, så sender de dig et diplom.

Utilfreds læser

Hej Soft Today Jeg vil bare skrive et par ord om jeres Data Avis (den er MEGET dårlig!):

1. Drop jeres sider om musik og film. Den slags hører ikke hjemme i et computerblad, for de fleste køber vel bladet for at læse om spil og andet computer udstyr. I skal også fjerne TV-spil afdelingen, da der alligevel ikke er mange som køber en hel avis pga. een side om deres maskine.

2. Jeres spilmeldelser er for dårlige. Det er latterligt med stjerner - I skulle hellere give en procent-skala (IC RUN) og så en OVERALL i stjerner. Sæt nogle flere personer til at anmelde det samme spil. Ellers får vi kun een mands personlige mening, og risikerer at købe et dårligt spil. I burde også give karakterer til de forskellige computere, eller update når de andre versioner kommer. I kunne også godt skrive små kommentarer til de enkelte versioner af et spil. Så får man et bedre indtryk af spillet til SIN computer.

3. Der stod for noget tid siden i et af bladene, at der kom en eventyr-sektion men hvor er den??

4. I har skabt et "Se og Hør" image pga. jeres overskrifter: "AFSLØRING: Derfor har Commodore det så svært", og når man så læser artiklen, står der at det ikke passer!

Det er for dårligt, at man tegner abonnement på IC RUN, og istedet får dette her "blad". Hvorfor fik jeg ikke en chance for at frasisge mit abonnement og få pengene tilbage? Tag nogle flere ting fra IC RUN, da det meste I har er fra SOFT. I skulle hellere lave et rigtigt blad og ikke en avis, da en avis ikke hænger sammen, fylder meget og går hurtigere i stykker end et blad. Michael Jensen, 13 år.

1. Jeg (den nye chefredaktør) er helt enig med dig, og derfor finder du hverken musik- eller film anmeldelser i COMPUTER ACTION. Vi vil dog fortsat sætte lidt plads af til TV-konsolerne i NY og næ. Spille-konsolerne ER jo en form for computere, og Nintendo- og Sega-

æjerne haringen andre steder, hvor de kan læse om deres maskiner.

2. Anmeldelserne i dette blad er bygget anderledes op end dem i Soft Today, og igen lader det til at vi er ret enige: Procent-skalaen ER langt mere nuanceret end stjerne-systemet, og som du kan se, anmelder vi spillene separat til de forskellige computere. Alle spil bliver set af flere personer, og hvis vi er uenige, kan vi "nedlægge veto" mod anmelderens bedømmelse. Læs mere om det nye test-system på side 13.

3. På side 48.

4. Jeg er ked af, at du ikke brød dig om stilen i Soft Today, men jeg håbers samtidig, at du er mere tilfreds med bladet i sin nuværende form. Hvis ikke, så skriv ind med mere kritik!

Kan spillene købes?

Hej Soft Today!

Mit navn er Morten, jeg er ivrig læser af Soft Today og jeg har to spørgsmål:

1. Kan man købe de spil i tester?
2. Jeg tror på at bladet bliver bedre, hvis I sætter plakater i. Morten Nielsen, Greve.

1. Ja, selvfølgelig kan man det! Men det er tit et problem at finde nogen dansk forhandler. Om ikke andet, så er de engelske blade fyldt med annoncer fra postordre firmaer, hvor du kan købe alle de nye spil direkte.

2. Skulle det være et spørgsmål?

Defender of the Crown

Hej!

Jeg er den glade ejer af spillet "Defender of the Crown" til Commodore 64. Jeg synes spillet er overfedt, men jeg kan ikke komme igennem det! Kan I ikke hjælpe mig lidt på vej? Tusind tak.

Anders Hansen, Portugal.

Egentlig hører den slags hjemme i "Action Tips" sektionen, men siden du nu skriver helt fra Portugal så...

Den fejl mange gør i dette spil, er at de er alt for langsomme i optrækket! Det gælder ikke om at overleve, men om at tilrane sig hele landet hurtigst muligt. Vær aggressiv! Når du først sidder på de vigtigste jord-lodder, kan du også hurtigt få opbygget en stærk hær. Hvis du ikke får ekspanderet i en fart, kan du lige så godt begynde forfra. Og så et par småtips: Wilfred of Ivanhoe er den bedste ridder. Husk at du kan få hjælp fra Robin Hood, hvis du klikker på Sherwood-skoven, før du angriber en borg.

ACTION TEST

Du har slået op på vores store test-sektion, og på de følgende sider finder du anmeldelser af de nyeste spil til alle de populære computere.

Spilanmeldelserne er en meget vigtig del af Computer Action, og vi har gjort vores yderste for at udtænke et optimalt test-system. Hvad er vi så kommet frem til?

For det første er hver anmeldelse forsynet med "kasser", der viser, hvilke computere det pågældende spil er anmeldt til. Her får hver version en selvstændig bedømmelse, så du hurtigt kan se hvordan spillet er til lige netop DIN computer. Det er ikke altid, at et spil udkommer samtidigt til alle computer-mærker, men hvis en senere version afviger betydeligt fra de udgaver, der allerede er testet, laver vi selvfølgelig en særskilt anmeldelse af den nye udgave.

Men hvordan kan du være sikker på, at anmeldelserne er pålidelige?

Det kan du, fordi alle spillene bliver set af flere anmeldere. Selvom selve skrivelseriet (af praktiske grunde) overlades til een person, er hele testholdet involveret i bedømmelsen. Hvis en af os er vildt uenig i de andres bedømmelse, kan han nedlægge veto mod den. Den utilfredse anmelder får så sin egen "VETO BOX" med i anmeldelsen, hvor han frit kan gøre rede for sin helt personlige mening om spillet (se f.eks. "Renegade III" i dette nummer). På den måde sikres læserne mod den tilfældighed, der kendetegner de fleste andre blades spilanmeldelser.



KARAKTERERNE

For overblikkets skyld bedømmer vi alle spil på en %-skala fra 0 til 100. Vi fordeler karaktererne indenfor 5 kategorier: Grafik, Lyd, Fængende, Fængslende og OVERALL. De to første kategorier siger næsten sig selv - vi giver her en objektiv bedømmelse af spillets tekniske kvalitet. "Fængende" fortæller noget om, hvor sjovt spillet er i starten, og om det er nemt at sætte sig ind i. Omvendt er "Fængslende" et udtryk for spillets "holdbarhed". Hvor længe vil det fastholde din interesse? "OVERALL" er konklusionen af det hele, og du kan betragte denne karakter som spillets ultimative rating. Og så har vi forresten også et par overraskelser i baghånden i form af to "priser", der kun uddeles ved helt specielle lejligheder: Superspillene (dem der er så ekstremt fede, at de uden tvivl kommer til at indskrives sig i verdenshistorien) får tildelt den ærværdige titel: "HIT!", og til møgspillene (dem der er så bund-elendige, at det grænser til det latterlige) har vi en tilsvarende "belønning". Her sætter vi bare et diskret "S" foran...

I DETTE NUMMER

Abrams Battle Tank	24
Battlehawks 1942	14
Blasteroids	14
Blood Money	18
Cosmic Pirate	21
Fright Night	22
Hillista	16
Renegade III	15
Test Drive II	16
The Muncher	20
The Real Ghostbusters	23

ANMELDER TEAMET

Hvis du synes du kan genkende nogle navne fra medarbejder-listen forrest i bladet, så har du helt ret. CA's anmeldere er de mest erfarne i Danmark, og mange af dem er kendte navne indenfor spilbranchen. Her er en kort præsentation af testholdet:

Lars Jørgensen

Lars hører til "den hårde kerne", som har været med lige fra begyndelsen. Han startede sin karriere som spilanmelder på det gamle "IC", og i nyere tid har han bl.a. været storleverandør til "Soft Today".

Niels Lassen

Niels har tidligere været redaktør for "Amiga Interface", og før den tid redigerede han et lille, snusket (undskyld!) 64-blad med det velklingende navn "C64/128 Club". Nu er han imidlertid Amiga-freak til fingerspidserne og fast medlem af CA's erfarne anmelder-crew.

Peter Normann

Peter kommer ikke fra Norge. Han er pæredansk, og er af mange bedre kendt som "Mr. Coke". Coke startede sin anmelder-tilværelse på et lille klubblad ved navn "Adventure Posten". Derefter slog han sig ned som reporter for "Games Preview", og nu har CA altså overtaget ham under mottoet: "Have a Coke and a smile!"

Otto Plantener Jensen

Trods rygter om det modsatte, så er Otto IKKE et næsehorn! Derimod er han en garvet IC-skribent (endnu en!), og rygtet vil vide, at det var ham, der i sin tid slap "Ronnie Rubberduck" løs på en uskyldig læserskare - noget som mange endnu ikke har tilgivet ham. Det var også Otto, der skrev "Syntax Error" i Games Preview, hvor han også anmeldte spil i den helt store stil.

Jakob Sloth

Endnu en eks-skribent fra Games Preview! Jakob er overbevist adventure-freak, men samtidig forstår han at nyde et godt actionspil i ny og næ. Hvad

kun meget få ved, er at Jakob rent faktisk er redaktørens fætter! Men hva', her på CA er vi jo alle een stor familie...

Christian Sparrevohn

Manden med det u-udtalte efternavn er (behøver jeg sige det...) tidligere medarbejder ved Games Preview. Christian er trofast tilhænger af Commodore 64, og i de gode gamle dage anmeldte han C64-spil for "Run". Nu har han (som alle andre!) sluttet op om COMPUTER ACTION!

Søren Bang Hansen

Chefredaktøren er en yderst tiltalende og usædvanlig intelligent ung mand, som bedre end nogen anden ved hvordan man sætter et blad sammen (gæt hvem der skriver dette!). Anyway, jeg debuterede i sin tid som medarbejder ved IC RUN, og siden har jeg skrevet for bl.a. "C64/128 Club" (Niels' snuskede blad, remember?) og "AmigaClub Magazine".

Indtil for nylig var jeg redaktør for "Games Preview", og nu forstår du måske bedre hvorfor mange af anmelderne forekommer så bekendte...

AMIGA – Instrumentpanelet i cockpittet er klart og overskueligt b ygget op.



BATTLEHAWKS 1942

Lucasfilm Games

"Jeg må indrømme, at jeg var lidt skeptisk, da Lucasfilm Games fortalte mig, at de havde et program, der simulerede spændingen ved et flyve kampmissioner som dem, jeg fløj i '42. Men efter at have set programmet blev jeg imponeret. Og det tror jeg også, at du vil være..."

Sådan skriver den pensionerede Lieutenant Commander Richard H. Best fra U.S. Navy i indledningen til Battlehawks 1942, og jeg kan kun give ham ret!

Spillet lader dig være med i stillehavs-krigen mellem USA og Japan og koncentrerer sig om fire autentiske slag: Battle of the Coral Sea, Battle of Midway, Battle of the Eastern Solomons og Battle of the Santa Cruz Islands. Fælles for dem alle er, at de blev udkæmpet som søslag, men at hangarskibe og fly spillede en altafgørende rolle.

Du starter spillet med at vælge mission. Disse opgaver kan deles ind i fire undergrupper: torpedobombning, dyk-bombning, eskortering af allierede fly og endelig forsvar af skibe mod diverse angreb. Du kan enten vælge at træne (i såfald er du totalt udødelig!) eller deltage i en af de historisk korrekte missioner. Og selvfølgelig kan du både være japa-



AMIGA – Før det for alvor går løs, modtager du en kort briefing om din mission.

ner og amerikaner - der er absolut ingen diskrimination her.

Hvis du vælger at flyve rigtige missioner, kan du kreere en pilot, du kan betragte som din egen. Han kan så - hvis han altså overlever - modtage diverse medaljer og blive forfremmet efterhånden som hans antal af "kills" vokser.

I praksis er instrumentbrættet det samme, ligegyldig hvilket fly, du vælger at flyve, men det betyder absolut ikke, at der ikke er nogen forskelle på flyene. Den japanske Zero har både maskinkanoner og -geværer og er meget hurtig, men til gengæld var den meget let armeret i forhold til de amerikanske jagere. Dette er absolut en forskel man bemærker, hvis man er vant til at flyve Hellcat. Dine instrumenter består bl.a. af hastighedsmåler, højdemåler og et ikke særligt historisk korrekt "ødelæggelsesmøder", der informerer dig om diverse skader på motor og skrog. Hvis skaderne bliver for alvorlige, går det ud over styringen, og går det helt galt, er der ikke andet at gøre, end at hoppe ud.

Battlehawks 1942 styres med en kombination af keyboard og mus, mens der overhovedet INGEN muligheder er for joystickkontrol. Det lærer man at undvære. Missionerne varierer i sværhedsgrad, men fælles for dem er, at du meget sjældent kæmper alene mod fjenden. Enten skal du beskytte nogle bombere, eller også har du en anden allieret jager til hjælp. Dette medfører, at du kan risikere at nedskyde en af dine venner.

I begyndelsen er det meget svært at ramme andet end det tomme rum, men efterhånden som du får bedre kontrol over kanonerne og torpedoerne, går det lettere og lettere. Desværre har du ikke uendelig ammunition, så det er anbefalelsesværdigt at spare så meget som muligt. Det er dybt frustrerende at løbe tør for krudt, netop som fjenden begår en fatal fejl! Efter missionen får du en oversigt over dine "kills" og eventuelt en kommentar, fremsagt af en mere eller mindre deprimeret officer. Manualen er et kapitel for sig selv, idet den med sine 150 gennemillustrerede sider må betegnes som årets spillevejledning. Den kommer ind på ALT, og er både velskrevet, historisk korrekt og spændende!

Jakob Sloth

AMIGA

I modsætning til de fleste andre flysimulatore på markedet får du i Battlehawks 1942 ikke mulighed for hverken at lande eller lette, men det er ikke noget, jeg savner. Grafikken er ikke lavet med prikker og streger (pyhl), og de fjendtlige fly er ganske veltegnede. Lyden er yderst atmosfærisk med bl.a. diverse pibende lyde, når du er LIGE VED at blive ramt. I starten kan spillet virke lidt svært, men efterhånden som du bliver bedre, kommer dets virkelige kvaliteter op til overfladen.

Grafik	89%
Lyd	89%
Fængende	84%
Fængslende	95%
OVERALL	93%

RENEGADE III

Ocean

Renegade III, med undertitlen The Final Chapter, er det seneste udspil fra Ocean. Denne gang er vi smuttet en tur tilbage i tiden, for at få chancen for at smadre nogle huleboere og andet skidt-folk.

Meningen med det hele er selvfølgelig at redde din pige, der sidder henne ved enden af level 4 - du skal bare lige derhen først.

Du starter helt tilbage i urtiden med at banke hulemænd og små dinosaurier. De fleste hulemænd render rundt med køller og tjatter til dig, men nogen af dem kaster også med nogle halvstore sten, der gør helondt. Nogle fugle flyver rundt omkring og smider æg i tid og utide. Disse æg klækkes til de førmtalte dinosaurier, der også er med til at genere dig.

Derudover er selve landskabet imod dig - på level 1 er der f.eks. flydende lavastrømme og farlige huller i jorden.

Så går det ellers videre op igennem tiden: farao-egypten, middelalder-england og til sidst ud i fremtiden, hvor du slås mod robotter og andet guf.

De fire levels er pænt lange og særdeles svære, så du kan spille Renegade III i ret lang tid uden at kede dig.

Til forskel fra seriens tidligere titler (Renegade og Target Renegade) er der humor i dette spil. Alle figurene ser virkelig morsomme ud, og det er også noget, der gør spillet mere fængslende. Man kan næppe sige at Renegade III er et originalt koncept - selve titlen strider imod denne påstand. Derfor vil jeg ikke gå i dybden med, hvordan selve spillet fungerer, for det ved alle i forvejen. Ocean er begyndt at lave en hel del virkelig gode spil her på det sidste. Renegade III er et af dem.

Lars Jørgensen.

COMMODORE 64

Alle sprites er virkelig godt lavet, men baggrunde er måske lidt for detaljerede - de virker gnidrede. God musik, men dårlige effekter. Et ret svært spil, der nok vil holde dig fænget i et pænt stykke tid.

Grafik	87%
Fængende	85%
Fængslende	83%
OVERALL	84%

VETO BOX

Først var der "Renegade", hvor du skulle banke en lang række forbrydere. Så var der "Target Renegade", hvor du skulle banke en lang række forbrydere, og nu kommer "Renegade III", med årtiets mest originale spilkoncept: Man skal banke en lang...

Okay, I har vist forstået! Efterhånden er disse spil begyndt at irritere mig lidt, da de ikke er andet end viderebryg på bønner, der har været brugt utallige gange før. Det hele er velpræsenteret, godt bygget op og uden de helt store fejl. Men der mangler noget.

Det kan være sjovt at afreagere foran skærmen med en gang mutant-slagting, men da dette er det tredje udspil fra samme programmører, med næsten identisk handling, baggrundshistorie, grafik osv., er det ihvertfald ikke et spil JEG gider spille særlig længe.

Christian Sparrevohn



C64 - Vores karatehelt er her kommet i klemme mellem to kølle-svingende hulemænd og en sulten Tyrannosaurus.

skal du hele tiden holde øje med en anden bil, der vil gøre alt for at vise dig baghjulet.

Du har også mulighed for at bruge nogle af de scenario-disks, som Accolade har udgivet.

Så er det tid til at vælge sværhedsgrad. På de letteste niveauer skiftes gearene automatisk, men på pro skal du selv sørge for det hele. Endelig kom-

mer vi til selve spillet. Du ser handlingen fra bilens forsæde, hvor du foruden rattet og gearstangen har et speedometer og en omdrejningstæller. Desuden er øsen udstyret med bakspejl og en sindrig anordning, der advarer dig, når politiet holder fartprøver. For her gælder det ikke om at følge færdselsreglerne. Nærmest omvendt. I Test Drive var der kun een landskabstype, men her er der

TEST DRIVE II - THE DUEL

Accolade

De fleste har nok før eller siden stiftet bekendskab med Accolade's Test Drive, hvor du - efter at have valgt en bil, du med garanti ALDIG vil kunne købe i virkeligheden - skulle forsøge dig med hastigsrekorder på snoede bjergveje. Folks holdninger til spillet varierede meget, og det bliver nok det samme med II'eren. Nogle vil elske den, andre vil med glæde trampe på disketten.

Ellers er der ingen tvivl om, at The Duel er væsentligt bedre end sin forgænger. Som i efteren er det hele meget afpudset, og spillet præsenteres da også med trommerytmer og digitaliseret kvindetales. Herefter skal du bestemme dig for en bil - der er kun to, men de er til gengæld ualmindelig dyre - hvorefter du vælger, om du vil køre på tid eller mod computeren. Hvis du bestemmer dig for det sidste,



AMIGA - Grafikken er betydeligt mere varieret end i I'eren. Her er du på vej ind i en tunnel.

HILLSFAR

US. Gold

Hillsfar er navnet på US Gold's nyeste action/rollespil, der ifølge manualen er bygget på det umådeligt succesfulde Advanced Dungeons & Dragons fra TSR.

I spillets begyndelse skal du - som det er sædvanen i rollespil - kreere en person. Her skal du først bestemme race (dværg, gnom eller måske endda menneske), så køn og klasse - fighter, tyv eller magiker - og endelig "alignment", der står for din generelle holdning til dine omgivelser. Du kan vælge alt lige fra overvejende god over relativt neutral til gennemsyret ond! Herefter udregner computeren nogle tal for styrke, intelligens og en hel masse andet, og du mangler kun at navngive din karakter.

Endelig kommer du ind i selve spillet. Du starter din rejse i fantasiens verden udenfor din lejr, der ligger et stykke vej

slimede monstre - jeg mødte ingen ulækre individer i byens gyder. I arenaen ser du dig selv bagfra og skal med fra byen Hillsfar. Det var her, spillet gav mig sin første store skuffelse. Selvfølgelig valgte jeg at tage en tur til storbyen, hvorefter jeg blev kastet ud i et højremod-venstre forhindringsløb på hesteryg, hvor jeg - på en vej, der mest minde om en ridebane - skulle hoppe over halmballer, vandløb og meget andet, og af og til dukke mig for diverse spyd og småfugle! Dette lyder måske meget godt, men underspillet er så kedeligt, at jeg blev træt af det allerede inden jeg nåede til Hillsfar. Og du skal ride HVER gang, du skal til et nyt sted!

Nå, jeg gik ind i byen, og skærmen skiftede til en blanding af oversigtskort, 3D-view og karakterstatistik.

Efter at have drevet lidt rundt, kom jeg til arenaen, hvor jeg ifølge manualen kunne komme til at slå mod diverse

joysticket prøve at maltraktere din modstander så godt og grundigt som muligt. I begyndelsen gik det mildt sagt elendigt, idet jeg forgæves prøvede at stikke af fra stedet - du KAN ikke gå nogen steder, kun blokere og angribe - og computeren forsøgte ihærdigt at overbevise mig om min snarlige død. Men så, pludselig, lykkedes det mig at stikke ham (den?) tre dap i træk, og monsteret lagde sig ned og døde!

Senere fandt jeg frem til en skydebane, hvorefter jeg smuttede ind i en bar. Her er der mulighed for at snakke med folk, deltage i drikke-konkurrencer og meget andet.

Nu kommer jeg til spillets anden store skuffelse. Labyrinterne. Jeg forsøgte mig med indbrud i en tilfældig bygning, og efter at have dirket låsen op, kom jeg ind i en mildt sagt FORFÆRDELIG labyrint. Stort set alle huse i spillet er - det fandt jeg senere ud af - bygget op på en og samme måde: et netværk af nærmest identiske rum set ovenfra, hvor du skal løbe rundt og samle skatte (og gå i fælder), mens du venter på at din labyrint-tid løber ud. Når dette sker, er der



AMIGA – Hvor hurtigt tør du overhale den patruljevogn?

langt flere. Selvfølgelig kommer du på et tidspunkt op på de smalle bjergveje, men før det må du nøjes med en mere normal strækning, hvor du rigtig kan afprøve skøjstens ydeevne. Det er især tilfredsstillende at overhale en politibil med 150 mph og helt ude på midterlinjen!

Du starter spillet med 5 liv, og du mister et, hver gang du bliver involveret i en bilulykke eller bare brænder motoren af. For enden af hvert level kommer du til en

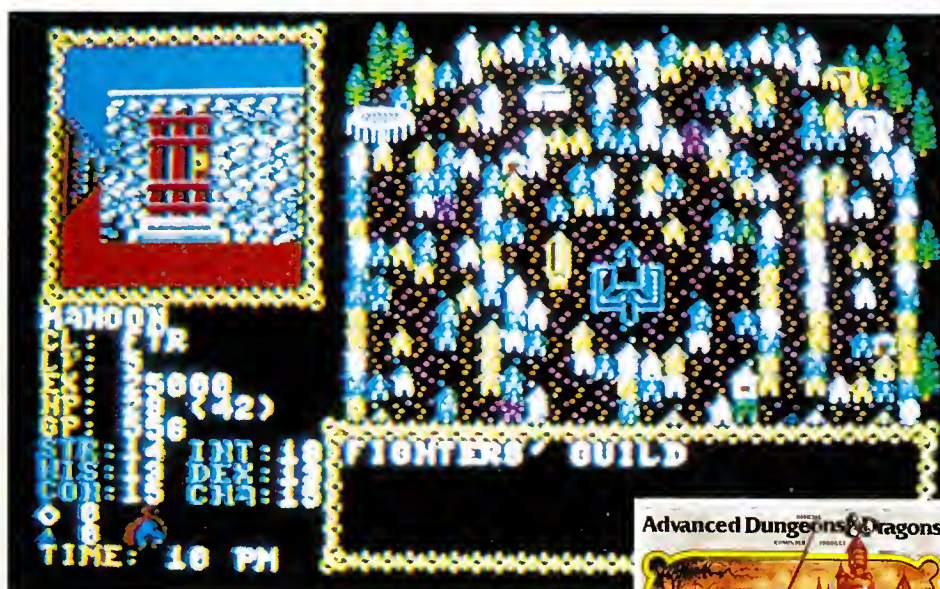
benzintank, hvor du skal holde ind og få fyldt op. Hvis du glemmer at stoppe, løber du tør for benzin og mister et liv. På tanken får du din gennemsnitshastighed serveret sammen med din score og en mere eller mindre sarkastisk bemærkning. "Måske skulle du hellere gå over til trehjulet cykel!" eller "Du ved virkelig, hvordan man kører sportsvogn." Og sådan går det slag i slag, indtil du løber tør for liv eller klarer alle spillets baner.

Jakob Sloth

AMIGA

Både grafik og lyd ligger i den høje ende af skalaen, selvom motorstøjen godt kunne være bedre. Test Drive II er efter min mening lidt for ensformig til at være rigtig sjov, men hvis du kunne lide etteren vil du helt sikkert ELSKE The Duel.

Grafik	87%
Lyd	71%
Fængende	78%
Fængslende	70%
OVERALL	75%



C64 – Til højre ser du oversigtskortet over byen, mens det lille billede øverst til venstre viser dig omgivelserne fra en 1. persons synsvinkel.

Advanced Dungeons & Dragons



mulighed for at finde udgangen (den er der ikke før!), men desværre begynder stedet også på dette tidspunkt at vrimle med vagter. Her er spillets tredje let-down. Selvom Hillsfar er bygget på AD&D, kan du ikke direkte slå vagterne ihjel!

Det kan godt være, at der er huler og drager i Hillsfar, men avanceret er det i hvert fald ikke. Snarere lige modsat.

Jakob Sloth

COMMODORE 64

Grafikken svinger mellem at være veltegnet (f.eks. i ridesektionen) og gennemført hæslig, hvilket gør sig gældende i labyrintafdelingen. Lyd er der ikke meget af, og faktisk troede jeg en rum tid, at der var en fejl i mit eksemplar, da spillet ikke kom med så meget som et bip. Hillsfar har ikke meget at gøre med rollespil, og er mere en blanding af jævnt kedelige action-sektioner og en anelse eventyr. Men kun en anelse.

Grafik	67%
Lyd	30%
Fængende	63%
Fængslende	30%
OVERALL	47%

AMIGA – Hvis du ellers har råd, kan du vælge mellem disse fire rum-fartøjer.



AMIGA – Alle figurerne er ekstremt velanimerede.



BLOOD MONEY

Psygnosis

DMA Design burde efterhånden være et velkendt navn for Atari ST og Amiga ejere. Med titlen "Menace" har de slået sig fast som et af de ledende software huse indenfor 16-bit shoot 'em ups. De-

res nyeste påfund er en officiel opfølger til Menace, og den går under navnet "Blood Money".

Blood Money går kort fortalt ud på at skyde alt hvad der bevæger sig. Og hvis det ikke bevæger sig skal du skyde på det indtil det gør! Hver gang du skyder på en af de talrige fjender, efterlader denne en mønt, som du kan samle op.

Når du så har fået fat i tilstrækkelig mange mønter, kan du besøge en af de forretninger, som ligger placeret rundt omkring på de mange baner. For pengene kan du købe nye våben og ekstra liv. Men det koster også mange penge!

Ikke nok med at du skal skynde dig med at samle pengene op, før de forsvinder. Hvis du spiller Blood Money

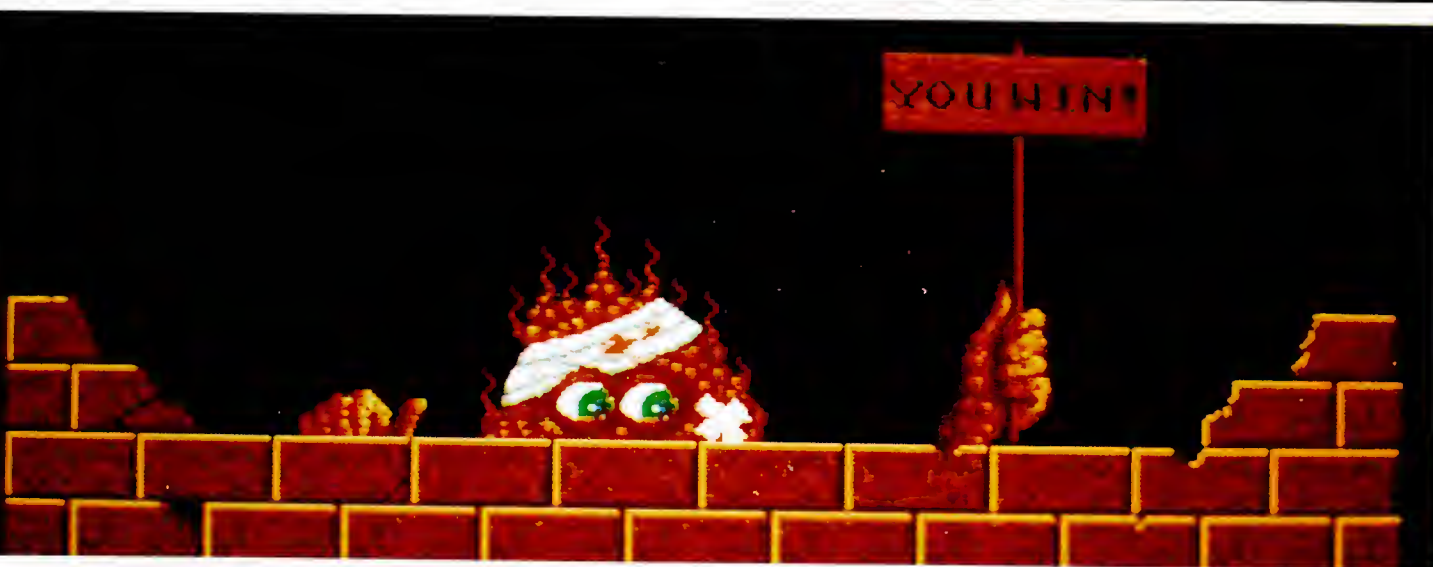


AMIGA – Vi er her nået et godt stykke ind i spillet, og der dukker til stadighed nye monstre op.

AMIGA – Du skal være god for at nå til denne skærm!



AMIGA – Guldmonterne skal samles op, så du får råd til ekstra våben og ammunition.



sammen med en anden, er begge rumskibe på skærmen samtidigt, hvorved der nemt kan opstå hård konkurrence om de værdifulde mønter.

Selve gameplayet ligner en blanding af Menace og Cybernoid. Du kan både flyve sidelæns og op/ned (du skal dog følge en bestemt rute, men det sker helt automatisk). Der er kun fire levels i Blood Money, men det er ikke sådan at vrænge af.

Den kritik der var om, at Menace var for nem, er absolut blevet udlignet i Blood Money: Du skal være heldig hvis du når til anden level den første uge du spiller. Og omgangene er ligeledes meget lange.

Men spillet bliver ikke kedeligt ligesom Cybernoid 2 gør det. Den indbyggede

2-spiller mode hjælper med at bevare spændingen. Det er umuligt at skyde hinanden, og det gælder derfor om at samarbejde - helt i harmoni med andre Psygnosis spil som "Captain Fizz" og "Ballistix". Der er hele tiden en følelse af, at det kan lade sig gøre at komme videre, og den gode grafik alene sørger for at du ikke slipper joysticket foreløbigt. Dette spil er en sikker vinder. Hvis du har en Amiga bliver du nødt til at have Blood Money. Det er simpelthen et af de bedste spil, der nogensinde er lavet til Amiga, og det vil uden tvivl tage meget lang tid, før der kommer noget tilsvarende. Et klart HIT!

Niels Lassen

AMIGA

Alene introen til spillet er så utrolig god, at vi her på redaktionen resettede computeren op til flere gange bare for at opleve den digitaliserede tale og de imponerende grafik-effekter igen og igen. Og underligt nok så lever selve spillet faktisk glimrende op til denne standard: Blood Money har noget af den flotteste grafik, der endnu er set i et Amiga spil. Digitaliseret tale og suveræn baggrundsmusik af David Whittaker gør selvlølgelig også sit til spillets succes. Blood Money må absolut betegnes som skydespillenes Rolls Royce.

Grafik 95%

Lyd 97%

Fængende 94%

Fængslende 96%

OVERALL 96%

THE MUNCHER

Gremlin

The Muncher er et destruktions og ødelæggelsens spil. Her spiller du et monster fra urtiden, som skal rende rundt i Japan og smadre huse. Nogle japanske udforskere har gravet nogle af dine æg op og stjålet dem. De har, som alle andre, selvfølgelig troet at din race har været uddød i flere århundreder. Spillet går ud på at vise det modsatte.

Æggene er blevet spredt ud over landet, så du bliver nødt til at rende landet tyndt for at finde dine kære, små æg. For at kunne finde dine æg skal du fremvise dine evner for arkitektur (læs: smadre byerne). Når du har fundet et æg, kan du smide det igen ved noget radioaktivt affald. På denne måde har du skabt basis for en efterkommer, som - når du dør - fortsætter fra det sted du smed ægget. Ved at vende dig om svinger du din hale, så husene bagved bliver smadret. Du kan også spy ildkugler, men så

skal du først spise nogle tankvogne fyldt med benzin. Ildkuglerne flyver hen over skærmen og smadrer alt (inklusive huse) som måtte komme i vejen. Ligesom i King-Kong kan du kravle op ad husene, og f.eks. begynde at smadre et hus oppefra.

Men der er - som altid - et par problemer der melder sig: Japenserne har ikke skænket det en tanke, at lade sådan et fredeligt dyr, som dig, være i fred. Derfor bliver du hele tiden beskudt af små soldater, som du enten kan spise eller mase til rødgrød. Der kommer også andre besværligheder i form af tanks, helikoptere, faldskærmsoldater og fly. De skal naturligvis også trampes på, klaskes med halen, ædes eller grilles. Når du bliver ramt mister du noget energi, men hver gang du spiser noget liver du lidt op igen. Nå ja, forresten... du er ikke det eneste monster i nærheden. Engang imellem vil du støde på et andet monster, som naturligvis har sin helt egen måde, at vise HED broderkærlighed på.
Peter Normann

COMMODORE 64

Båndversionen er i multiloop-format. Når du har klaret en bane bliver næste loadet, MEN du behøver ikke at starte forfra når du er død (PHEW!). Animationen af monsteret kunne måske være bedre, men ellers er grafikken pæn. Lydeffekterne er til dels dårlige. Helikopterens lyd bliver ret irriterende at lytte til i længden, men der kommer et sødt lille "squit" når du maser et menneske. Spillet i sig selv er ikke kedeligt, men heller ikke vildt ophidsende.

Grafik 71%

Lyd 56%

Fængende 77%

Fængslende 73%

OVERALL 69%



AMIGA - Grafikken er rimelig flot, men selve gameplayet virker lidt for simpelt.



C64 – Fortidsuhæret er i perlehumør og parat til at lægge hele byen ned. Bogstaveligt talt!

C64 – Den store fortidskæmpe angribes fra alle sider, men gnaver ufortrødent videre på 12. etage...

Outlaw

Du er en gut, ved navn Guy Manly, der efter at være blevet dødsdømt for en forbrydelse er stukket af fra sin hjemplanet SKRACHIT-IV-U (prosit!). Med en tube tandpasta og en hjemmelavet dåseåbener tog du det første skib væk fra planeten. Forbrydelsen skal vi ikke komme nærmere ind på (må redaktøren hvile i fred).

delsskibene er formet som fisk og jo højere du kommer op i sværhedsgrad, des større bliver "fiskene".

Der bliver hele tiden ført statistik over, hvor godt du klarer dig. Der bliver f.eks. holdt øje med din træfsikkerhed, som helst skal være høj, hvis du vil have adgang til de svære missioner. Hvis din træfsikkerhed er for lav, skal du spille nogle simulationer igennem for at blive trænet.

Efterhånden som du tjener penge,

nogen, der er villige til at betale skyhøje beløb til den, der gider at skyde "det store rumskib lige derovre". Man kan også risikere at blive konfronteret med en anden pirat, hvilket også giver kasse - især hvis man spreder ham over et stort areal (læs: skyder ham!).

Undervejs kan man samle diverse effekter op, såsom smart bombs, extra shield, extra points m.m. De fremkommer, når du optræder mindre diplomatisk overfor de røde og de stribede (læs: skyder flere aliens. Suk!).

Altså, det vi har med at gøre er et regulært "tryk-konstant- på-den-røde-knap-foroven-af-joysticket"-spil, som dog er en del mere omfattende end gennemsnittet.

Peter Normann

COSMIC PIRATE

Du har stjålet et rumskib, og skal nu til at tjene til føden. I rummet er der en stor forbryderorganisation kaldet THE COUNCIL, som er dine arbejdsgivere. De har en kæmpe rumstation, der bliver kaldt NEST-51 (hvorfor, må guderne vide). NEST-51 fungerer som et kæmpe bureau, der uddelegerer missioner til de ambitiøse (men temmelig dumme) pirater. De sørger for fornødenheder såsom brændstof, mad, tag over hovedet osv., men de opkræver også skatter på de penge du tjener på dine missioner (skatten svinger mellem 90-99 %).

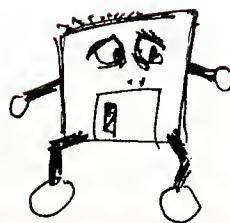
Missionerne består i, at eskortere handelskibe til deres destination. Alle missioner er klassificeret fra A til Z. Jo højere du kommer op i alfabetet, des sværere og mere indbringende bliver de. Han-

kan du udruste dit skib med en bedre laser, et bedre skjold osv. Når du starter på en mission bliver du sendt ud i rummet (nej, er det rigtigt?). Du skal nu kæmpe dig vej gennem nogle sektorer, for tilslidst at nå frem til handelsskibet. Men for at blive transporteret gennem sektorerne skal du igennem en "toll gate", hvor der i de fleste tilfælde bliver afkrævet et gebyr. Dette gebyr skal du tjene til, ved at skyde en masse af de grønne, og et par af de blå. Spillet skelner mellem nødvendige og unødvendige drab. De nødvendige drab er dem, som du skal dræbe for at tjene penge til tolden. De unødvendige drab giver dobbelt så meget, som de nødvendige (!) På Amiga-versionen kan du vælge at flyve ned på en planet. Her er der altid

AMIGA

Grafikken i dette spil har nogle flotte detaljer mange steder, men det hjælper altså ikke på spilbarheden. Man bliver lynhurtigt træt af at spille Cosmic Pirate, især hvis din træfsikkerhed skal optrænes i en af de dødsyge simulatorer. Lydefekterne er ikke andet end det sædvanlige KA-POW! Jeg prøvede at slå dem fra på et tidspunkt, men det lod ikke til at spillet selv havde lyst til at undvære dem. Heldigvis kunne jeg da skruer ned for lyden på min monitor. Mit råd: Bliv pirat på jorden i stedet.

Grafik	82%
Lyd	49%
Fængende	53%
Fængslende	51%
OVERALL	68%



AMIGA – Det er dig til venstre (Måske skulle du overveje en tandregulering?)...

FRIGHT NIGHT

Microdeal

I Fright Night, der er bygget over biograf-filmen af samme navn, overtager du rollen som en gentleman med vampyr-tendenser. Det er nat, og med fuldmånen lysende ned over dit herregårdslignende hus, vækkes der noget underligt til live i dig. Noget farligt. Noget uforklarligt. Nu vil du se (og smage) blod!

Du starter spillet i en ligkistefyldt kælder, udstyret med fuld energi (symboliseret ved et ansigt, der bliver mere og mere afpillet, jo mere medtaget du bliver) og en uudslukelig blodtørst. Herfra kan du - set fra siden - begynde dit togtræk rundt i husets mange rum.

Når det er lykkedes dig at lokalisere et offer (der troligt smider med hvidløg, bibler og kors), er der ikke andet at gøre end at gå til biddet. Efter succesfuldt at have drænet alle dine ofre, smutter du tilbage i kisten og venter til næste nat. På level 2 bliver det hele meget sværere. Bortset fra, at der er hele 6 ofre, vrirler huset med spøgelser og hænder, der uden varsel rækker op gennem gulvet. Her får du brug for dine evner udi feminine hop og duk, men det er SVÆRT at overleve.

Hele spillet er nærmest spækket med

atmosfæriske effekter. Husets rum er detaljerede og afvekslende med mange makabre detaljer - for eksempel den parterede ungmø på spisebordet - og lyden er også noget helt for sig selv. I stedet for at prøve sig frem med en eller anden lystig melodi, har programmørerne valgt 100% at satse på stemning, hvilket giver sig udtryk i nærmest filmiske lydeffekter. Der er alt lige fra uhyggelig ulvetuden og til den delikate bøvs, vores vampyrven frembringer efter at have drukket.

Jakob Sloth

AMIGA

Både grafik og lyd er helt i top med store og ret velanimerede sprites, flotte baggrunde og samplede effekter, der virkelig får hårene til at rejse sig. Men selve gameplay'et er lidt tyndt. Godtnoker det meget sjovt i starten, men da de forskellige levels er ens fra gang til gang, bliver det hurtigt ret ensformigt. Og så er level 2 ALT, ALT for svær.

Grafik	92%
Lyd	91%
Fængende	81%
Fængslende	53%
OVERALL	60%

Image Works

Træd nærmere, træd nærmere. Vi skal nu skal se på et spil, der virkelig indeholder samtlige ingredienser, som softwarehusene ynder at koge spil af. Først tager vi det møggamle spil "Asteroids", derefter kloner vi det, og efter at have stoppet noget sej grafik ind i det, stopper vi det ind i en arkademaskine. Vi kalder nu vores produkt "Blasteroids". Tilsidst konverterer vi det til hjemmecomputerne. Juuhuu, nu bliver alle glade!!!

Hvis nogen ikke kan huske Asteroids, så lad mig her give en kort beskrivelse af (fnis!) handlingen: Du styrer et rumskib og skal, ved at rotere dit rumskib og thruste, undgå en masse asteroider og udrydde dem med din laser.

I "Blasteroids" skal du udrydde nogle asteroider i rummet, på samme måde som i "Asteroids". Nu har du blot muligheden for, at skifte mellem tre skibe, som enten er bedre til at skyde, flyver hurtigere eller har et bedre skjold.

I nogle sektorer er der også UFO'er, der skyder efter dig. Engang imellem, når du skyder dem, kommer der nogle bonus-objekter frem, som du kan samle op. Du skal udrydde alle sektorerne i nogle galakser, for tilsidst at møde MUKORI MUKOR er et kæmpe slimet rummonster med fangarme. For at nedlægge MUKOR skal du skyde hans (eller hendes - ingen kønsdiskrimination her) fangarme. Når du har "renset" alle galakser har du vundet over MUKOR. Men det er ikke let... der er nemlig hele tiden overhængende fare for at slukke computeren, til fordel for mere spændende ting, som f.eks. at pudse næse eller trække en plasticpose ned over sit hoved, og lukke til..

Peter Normann



BLASTEROIDS

COMMODORE 64

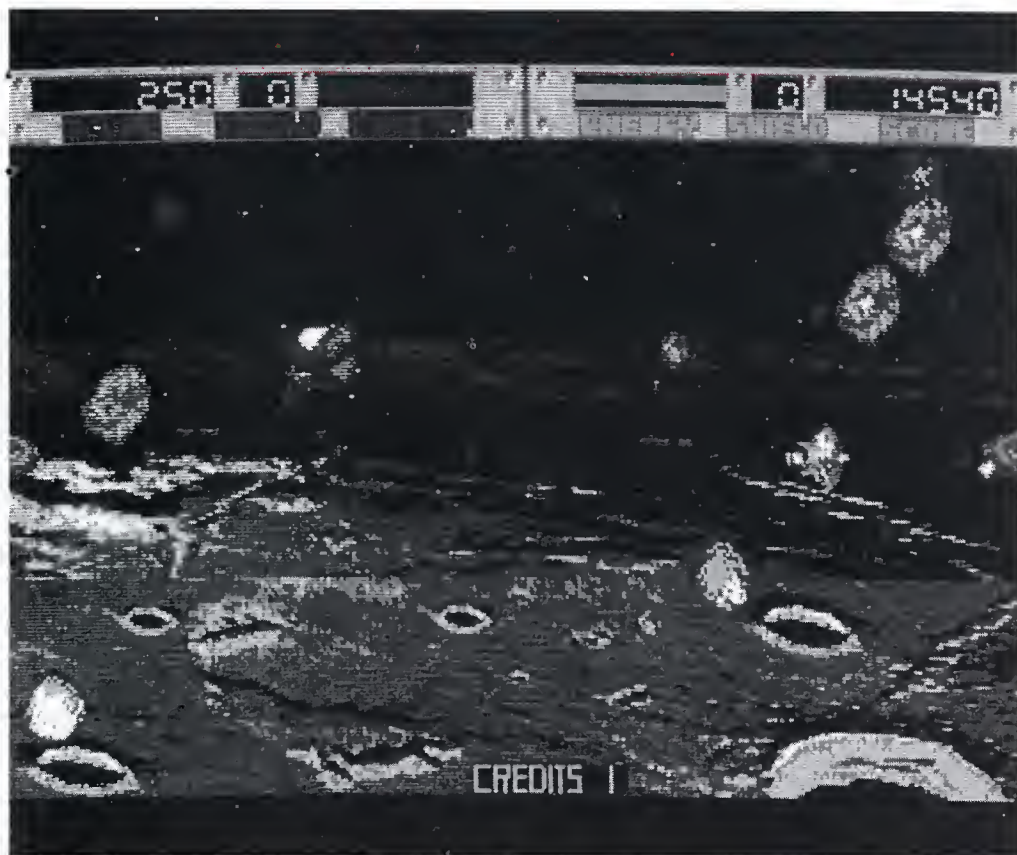
Hvis man virkelig SKAL klonе et ældgammelt spil, så har man bare at spække det med fed grafik, fed sound og overvældende action. Det har Image Works ikke gjort med "Blasteroids". Den oprindelige ide var, at "Blasteroids" skulle have en feed baggrundsgrafik, men det er ligesom ikke lykkedes Image Works med C64-versionen. Hverken lyden eller grafikken lever op til nutidens normer, hvilket får spillet til at falde til gulvet. Man sidder ikke direkte og keder sig, når man spiller "Blasteroids", men man har en fornemmelse af, at man spilder sin tid.

Grafik	60%
Lyd	56%
Fængende	54%
Fængslende	50%
OVERALL	44%

AMIGA

Her det faktisk lykkedes Image Works at lave en fed baggrund. Lyden er temmelig irriterende, da melodien er dårlig og lydeffekterne blot er metallisk larm. Amiga-versionen er markant sværere end C64-versionen, men heller ikke her er der på noget tidspunkt noget, der kan ligne spænding. Baggrundsgrafikken opvejer desværre ikke den manglende spænding, der præger "Blasteroids".

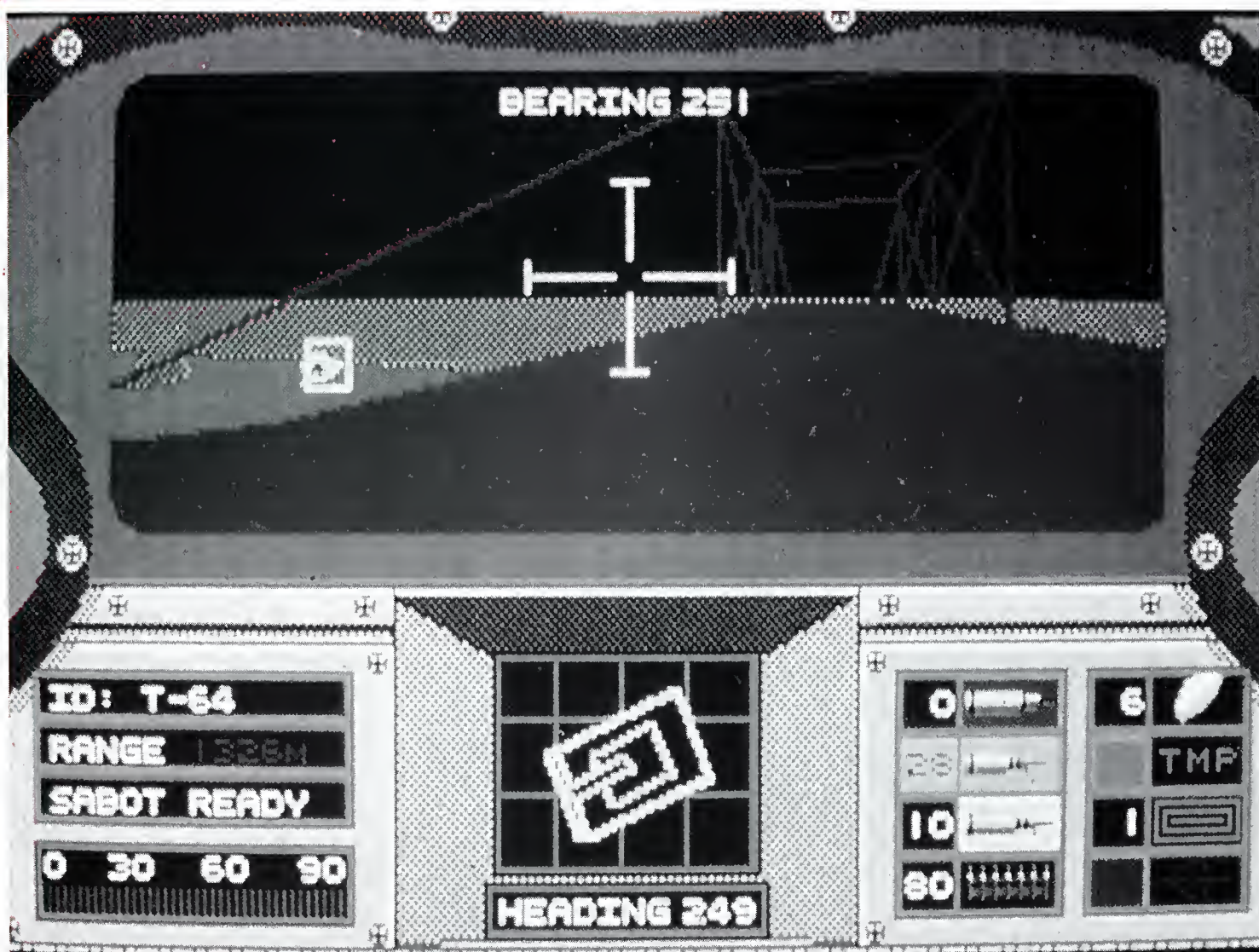
Grafik	85%
Lyd	30%
Fængende	51%
Fængslende	47%
OVERALL	50%



AMIGA- Der kræves en sikker hånd for at overleve astroidefeltet.



AMIGA- Alle Mukor's fangarme skal skydes, hvis du vil vinde spillet.



ABRAMS BATTLE

Electronic Arts

Nu er den gal igen. Den 3. verdenskrig breder sig som en skygge over Europa, og alt truer med at ende i den rene atom- nedslagning. Gudskelov har Electronic Arts nu givet DIG en mulighed for at klare skærerne. De har nemlig skudt "Abrams Battle Tank" på markedet.

Abrams har ikke noget med en kendt og besungen bibel-figur at gøre. Det er derimod kodeordet for "M1" - en hæftig kampvogn, som du nu skal køre rundt og smadre russiske tanks med.

Som det sig hør og bør i den slags spil, er der en lang række forskellige missioner at vælge imellem.

Helt præcis drejer det sig om 8 forskel-

lige missioner, der med nat-eller dagkørsel og definerbar sværhedsgrad udgør en rimelig udfordring.

Ved spillets start fortæller Oberst Wilkins dig om dine ringe odds, mens han prøver at opildne dit mod i en flot lille sekvens med skiftende ansigtsudtryk. Herefter bliver du helt alene sendt afsted i et desperat forsøg på at slå fjenden tilbage, redde nødstedte køretøjer, ødelægge en bro eller lignende. Landskabet, du kører rundt i, består af alt fra skovbund og bakker til broer. Du ser handlingen fra forskellige positioner i kampvognen, men selv om grafikken alle steder er imponerende, er det først og fremmest hos kanon-skytten og navigatøren, at tingene foregår. Hos navigatøren kan du finde forskellige kort frem, scanne og ana-

lysere terrænet og kaste et blik på den (som oftest) ret deprimerende skadesliste.

Også kanonmanden har rigeligt at se til i dette spil. Til sin rådighed har han en maskinkanon, tre forskellige missil typer, røggranater, radio og termo-udsigt. Det er også her at udsigten er tydeligst, og mange vil sikkert tilbringe det meste af tiden med bare at kigge ud af vinduet og nyde den flotte grafik.

Abrams Battle Tank er ikke et særlig avanceret spil, men det virker alligevel meget realistisk. Og med masser af missioner, der bare venter på at blive løst, er dette et spil som du vil kunne få mange sjove timer ud af.

Christian Sparrevohn

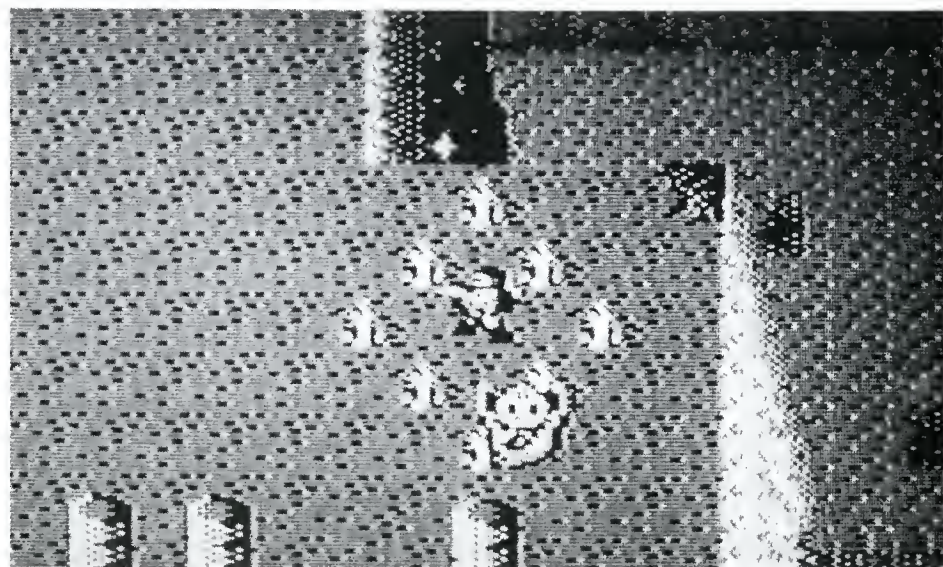


TANK

IBM PC

3D vektor-grafikken er meget imponerende. Kører man f.eks. tæt på en bazookarede, kan man tydeligt se manden bag raketstyret, og de fjendtlige tanks ser meget frygtindgydende ud. Det føles ret realistisk, når man kører op i bakkerne, og også broerne er glimrende lavet. Lyden taler vi ikke om, men med den fornemme grafik og spillets suveræne "feel", er det lige før vi har et "HIT!" her.

Grafik	95%
Lyd	15%
Fængende	76%
Fængslende	89%
OVERALL	88%



THE REAL GHOSTBUSTERS

Activision

Det er nok de færreste 64-ejere, der ikke på et eller andet tidspunkt har stiftet bekendtskab med David Crane's gode gamle "Ghostbusters" spil fra Activision. Ganske vist var handlingen lidt ensformig, men stemningen fra filmen var klart tilstede - ikke mindst pga. af de samlede effekter ("He slimed mel!") og det fede film-soundtrack.

Det originale Ghostbusters spil slog da også alle salgsrekorder, og var i høj grad med til at etablere Activision som det store, respekterede firma vi kender idag. Alt i alt blev der solgt over 2 millioner eksemplarer af "Ghostbusters", hvilket den dag i dag er mere end noget andet spil har solgt.

Nu håber Activisions pengemænd selvfølgelig, at de kan gentage succesen, men sådan kommer det næppe til at gå!

TRGB er et uhyggelig simpelt "gå rundt og zap spøgelser" spil. Du vader rundt på skærmen med din specialbyggede støvsuger, og når der ind imellem dukker et spøgelse op, skal du uskadeliggøre det med den sædvanlige elektrostråle. Ved slutningen af hver level venter et lidt større spøgelse, som dog hurtigt er klaret. Herefter kommer du videre til næste bane, hvilket er en straf i sig selv...

Styringen er klodset, og synsvinklen (figurerne ses skråt oppefra) er med til at gøre det hele endnu mere forvirrende. Spillet er så rystende uprofessionelt, at man har svært ved at tro at vi lever i 1989, og at dette spil rent faktisk er en nydugivelse. Det minder mere om et fjernt genfærd (haha) fra de tidlige 80'ere, hvor folk jublede, bare der var noget der bevægede sig på skærmen.

Idag stiller vi væsentligt højere krav til vores underholdnings- software, og det ved Activision udmærket godt. Netop derfor er det utroligt, at de vil lægge navn til et så underlødigt produkt som dette.

"The Real Ghostbusters" er på ingen måde mere "real" end det oprindelige Ghostbusters-spil. Tværtimod.

Søren Bang Hansen

COMMODORE 64

Din sprite er lille og grim, animationerne er dårlige og båndversionens multiloader er alt andet end hensigtsmæssig. Lyden er også en tynd omgang - specielt når man sammenligner med soundtracket i det originale "Ghostbusters" spil.

Grafik	24%
Lyd	28%
Fængende	28%
Fængslende	25%
OVERALL	22%

AMIGA

Noget af det første man bemærker ved denne version er lyden. Programmørerne har gjort et aldeles miserabelt forsøg på at give det velkendte tema fra filmen. Musikken i det originale 64-spil (der tilmed snart er 5 år gammelt) lød langt bedre. Den slags er helt utilgiveligt! Grafikken er rodet, og spillet som helhed er en slem gang crap.

Grafik	25%
Lyd	13%
Fængende	28%
Fængslende	26%
OVERALL	18%

CARTRIDGES!

Bagpå din 64'er (eller 128'er) sidder der et hul med indskriften "Expansion", hvilket på dansk betyder "udvidelse".

De udvidelser, der her er tale om, er de såkaldte "cartridges" (eller "kapsler" på godt dansk). En kapsel indeholder som regel en lille stak brugerprogrammer, som er uundværlige i det daglige arbejde - men en kapsel kan også være meget mere avanceret, f.eks. en Text-TV dekoder eller et modem.

Computer Action har kigget på nogle af de kapsler, der findes på det danske marked netop nu. BMP-Data i Gørlese importerer en masse af de udenlandske kapsler og står samtidig selv for en hel del danskproducerede. Lad os starte med de hjemmelavede.



MULTIMODUL

Nu vi smider MultiModulet i udvidelsesporten og tænder dyret, får vi et opstartsbillede, der byder på to båndturboer, et båndkopi-program og funktionstastedefinering. Desuden er MultiModulet udstyret med en reset-knap. Båndturboerne er den helt gammeldags Turbo II med pil-L, pil-S og pil-V kommandoerne. Turbo II forøger loade-hastigheden med 10 gange, men kan ikke loade ret store programmer ind. Skal større programmer hentes, skal man bruge punkt 2 fra hovedmenuen, "BMP-TURBO 2". Denne turbo er også kendt som ABC-Flash, og er blandt de bedste. Derfor forstår jeg slet ikke, hvorfor BMP har lagt den oldgamle Turbo II ind i kapslen. Desuden kan kapslen kopiere programmer fra bånd til bånd enten i turbo eller normalt format. Programmerne må ikke være større end 184 blokke. (Copy-funktionen virker ikke på C128).

Slutteligt har MultiModulet definition af funktionstasterne. Denne definition er fastlagt på forhånd (list, run, load save) og virker ikke under ABC-Flash. Har du kun båndoptager, er TurboModulet en stor hjælp. Men det eneste virkeligt gode ved denne kapsel er ABC-Flash og funktionstastedefineringen. Resten af programmerne i kapslen er bare påfyld, så 223 kr er måske lidt meget forlangt. Kr 223

TURBO 2000

Turbo 2000 er et krydret MultiModul. Udover de to båndturboer, er der også inkluderet en diskurbo, der byder på 6 gange hurtigere load. En diskurbo er uundværlig, når man først har stiftet bekendtskab med en, og Turbo 2000 er et udmærket trin på vejen. Men man bliver hurtigt træt af ukompatible og træge programmer, og så er det på tide at se sig om efter noget større. Selv kører jeg med DolphinDOS, og jeg kan også stærkt anbefale Prologic DOS Classic. De koster henholdsvis 885 kr og 995 kr.

Dolphin loader med 30 gange normal hastighed, og for Prologic's vedkommende ertallet 65. Begge er parallelle hardware-turboer, der er kompatible med 99% af alt software. DolphinDOS og Prologic DOSClassic, er begge

testet i tidligere numre af vort søstermagasin Computer.

Diskturboen i "Turbo 2000" er ellers ikke så dårlig, men den giver hurtigt op. Vil du loade et program bestående af flere dele, er turboen allerede slået ud af funktion efter første del. I denne kapsel er der også blevet plads til "tre yderst fleksible kopiprogrammer", som BMP-Data udtrykker det. Det drejer sig om tre basic-programmer, der kopierer bånd-bånd, bånd-disk og disk-disk. Funktionstasterne kan nu defineres efter egen lyst, hvilket er en stor fordel fremfor MultiModulets fastlagte. Til gengæld er prisen steget med 75 kr. For de ekstra kugler får du en middelmådig diskurbo og selvdefinerbare funktionstaster. Resten af programmerne er som i MultiModulet. Fyld.

Det var en gennemgang af BMP-Data's hjemmeproducerede produkter. Lad os så kigge lidt på importen. Her får vi introduceret en hel ny type kapsel. Kr 298





Vi checker udbuddet af ekstra cartridges til Commodore 64.



FREEZE MACHINE

Fryserkapsler er hjemmepiratens nye værktøj. At cracke et program er nu blot et tryk på en knap. Som bekendt er piratkopiering ulovligt, og diverse instanser har selvfølgelig også prøvet at standse markedsføringen af disse fryserkapsler, men forgæves. Navnet "Freeze" passer meget godt. Du loader dit nyeste spil ind, venter til et passende tidspunkt og trykker på knappen. Kapslen afbryder nu alt - fryser programmet - og giver dig en masse muligheder for at pille ved det frosede program. "At pille" kan nærmere defineres: Si sprite-kollisions-detektion fra og poke i spillene. Endelig kan du selvfølgelig også gemme programmet på disk. Når du er færdig med at rode med programmet og lave backups til venner og bekendte, kan du starte det igen - der hvor du slap. Et af de stærkeste punkter ved fryserkapslerne er, at de kan kopiere originale multi-load båndspil over på disk. Udover alle disse crack-features, byder Freeze Machine også på et par turboloadere og lidt kopiprogrammer. Den ene turboloader hedder FastLoad og minder meget om den, der sidder i

BMP-Data's "Turbo 2000" kapsel. Den anden hedder Lazer - og den er faktisk ret hurtig. Den virker ligesom Epyx's "Vortal Utility Kit" - programmerne bliver gemt som nogle kæmpestore USR-filer, men til gengæld loader de også med en hastighed noget i retning af 25 gange normalen. Lazeren giver samtidig adgang til en hel del forbedrede disk-kommandoer - ikke længere noget med OPEN 1,8,15, "... Freeze Machine kan lave en booter på dine disketter, der viser en menu over programmerne på disken. Fra denne menu kan du så vælge et program med et enkelt tastetryk, og det bliver loadet ind med enten Lazer- eller Fastload-hastighed. Manualen til Freeze Machine er under al kritik. Den er grim, bl og på 9 meget små sider (mindre end A6). Den kan sagtens vildlede nybegynderen, og det er for dårligt når man stanger så mange penge ud for systemet. Som ekstra udstyr kan du købe en disk med crackerrutiner til en masse kendte spil, som dog ikke er så aktuelle længere (det nyeste spil på menuen var Dragon's Lair II!).

Kr 448



ACTION REPLAY MKV PROFESSIONAL

Som både prisen, navn og badevægten antyder, er det her en af de tunge

dreng. Kapslen kommer fra det engelske firma Datel Electronics, der har specialiseret sig i hardware til C64.

Action Replay har alt, hvad Freeze Machine har - plus en hel del mere. Selvfølgelig har den Fryse-funktionen, hvor man kan kopiere et program til enten disk eller bånd. Til disk kan den gemme programmet i normalt format (kompatibel med den indbyggede FastLoad) eller i Warp*25 format.

Sidstnævnte er præcis som Lazer i Freeze Machine. på bånd er der også to muligheder - enten det gængse turbo på 10x normalhastighed, eller en SuperTurbo, der arbejder med 15x normal. SuperTurboen kræver dog en perfekt justeret båndoptager og bånd af meget god kvalitet. Udover disse overlegne fryser-egenskaber, råder Action Replay over en særdeles god "pilfinger"! Når du har frosset dit spil, har du næsten uanede muligheder: Sprite Killer'en forhindrer kollisionscheck for sprites, mens Sprite Monitoren lader dig kigge på alle sprites i programmet. Finder du nogle pæne, kan du jo altid gemme dem på disk, og selv bruge dem i en demo eller lignende.

Du kan også gemme højopløsningsbilleder i en masse forskellige tegneprogram-formater, eller sende dem direkte til printeren. Hvad siger du til at editere i skærbilledet (hvis det er en tekstskaerm)? Selvfølgelig kan du også indtaste pokes i programmet. Eller rette direkte i koden, med den indbyggede maskinkode-monitor, som faktisk er ret avanceret. Hvad nu, når du har fået et helt nyt spil, som ikke engang "Computer Action" har bragt udødeligheds-pokes til? så beder du selvfølgelig bare Action Replay om at finde dem til dig - det er fuldt automatisk og virker i over 80% af tilfældene! Rent blår - men du betaler også for det! Warp*25 og Fastloaderen kan selvfølgelig også bru-

ges uden for Action Replay, og ligesom Freeze Machine tilbyder også denne kapsel en masse ekstra dos-kommandoer. Til Action Replay kan købes to ekstra-disketter, som hver koster 248 kr. De hedder henholdsvis "Action Replay Graphics Support Disk" og "Action Replay Enhancement Disk". Den første kunne BMP-Data godt have oversat til "Den lille Hacker". Disketten indeholder programmer med så lyske titler som "Scene Stealer" og "Music Hacker".

Med disse to programmer, kan du stjæle skærbilleder, karaktersæt og musikstykker fra diverse spil. Disse kan så bruges til programmet "Demo Maker", der kombinerer billeder og lyd med en scrolltekst, man selv kan skrive. Under testen tog det mig et kvarter at tage startskærmen og musikken fra spillet W.A.R. og rode det hele sammen til en sød lille demo. Den færdige demo kan så saves til disk eller bånd som enten stand-alone demo, eller som intro-loader til et af dine frosne programmer. på disken ligger også et program til at lave slideshows med - en form for lysbilledserie med alle dine hackede billeder. Den anden disk, "Enhancement Disk", indeholder en del utilities og cracker-parametre til kopiering af genstridige multiloader båndspil. Hvor Freeze Machine kun havde nogle få, gamle titler på denne menu, har Action Replay ca 3 gange så mange - og der er mange nye titler blandt, f.eks. Alien Syndrome, Predator og Hawkeye. Desuden er der et generelt Novaload parameter, der kan klare næsten alle Novaload-spil.

Det smarte ved alle disse parametre er, at du kan lægge grufulde multiloader-spil som Wintergames, Movlemonster, Racing Destruction Set osv. over på disk, så du slipper for de enorme ventetider. Man behøver ingen forudviden for at bruge dette parametersy-

CARTRIDGES!



stem - jeg overførte nemt og bekvemt Racing Destruction Set fra bånd til disk med et par enkelte tastetryk, så er der "Action Replay Supercruncher", der får dine frosne kopier til at fylde meget mindre på disketten, så du kan spare på pladsen. Supercruncheren er ca. 5 minutter om at kvase et program, men så fylder det også mindst 50 blokke mindre på disketten. "Picture Converter" er for dem med ældre udgaver af Action Replay (dvs mk 3 & 4).

Programmet kan konvertere højopløsningsbilleder imellem en hel masse forskellige formater til lige så mange forskellige tegne-programmer. Dette program kan ikke bruges til Action Replay v5.0 Professional, da funktionen er indbygget i kapslen, på disketten ligger også Warp*25 programmet i den originale version.

Det er den samme, som ligger i kapslen (kun i v5.0), men denne diskette-version kan

nødvendigt at betale for det to gange. Desuden ligger der en lille seddel med "sidste øjeblik pokes" til at cracke Morpheus og Druid 2 med. Manualen til Action Replay har de forløsende ord "Manual på Dansk" skrevet på omslaget med store, venlige bogstaver. Lars Meldgård har gjort et godt stykke arbejde med at oversætte den 33 sider lange manual. I manualen er gennemgået hver eneste funktion af Action Replay; så man står aldrig med håret ned ad nakken, når et spørgsmål rejser sig og siger "Undskyld, men..." Der er rigtig meget i Action Replay.

Har du samtidig råd til de ekstra disketter, så står du med det ultimative værktøj i hænderne. Intet spil kan længere føle sig sikret imod snyd, fusk, hacking og andet sjov. Skal du have et dybfrysermodul, skal det også helt klart være Action Replay. Freeze Machine er ikke pengene værd, når man sammenligner med Action Replay's suverænitet.

Kr 798

under overskriften "A powerful 64k rom-based operating system for the C64 and C128" (128'er delen foregår desværre i 64-mode). Kapslen kommer fra det hollandske firma Riska, og er delt op i to - en Freezer og en Desktop. Freezeren indeholder de sædvanlige backup rutiner. Laver man backup til disk, anvender The Final Cartridge (TFC) det gamle "Isepic" fastload-system. Af en eller anden årsag, kan man ikke selv bestemme et navn til backuppen - den kommer altid til at hedde "FC". Lidt irriterende, da man så skal ud og rename, hvis man vil have flere backups på samme disk. Man kan også pille lidt i spillene med TFC. Man kan sl sprite-sprite og sprite-baggrund kollision fra, men det virker næsten aldrig. Desuden kan man skifte joystickport, så man ikke behøver at flytte stikket fra joysticket selv.

Manualen hævder, at det er for at undgå kortslutning af computeren. Jeg hævder, at det er noget fis. Hvor mange har et stik af metal? Kun dem, der laver deres egne joystick. Og den slags personer passer på. Desuden brænder computeren ikke af, hvis joystickene bliver kortsluttede - den resetter bare. "JoySwap" (som denne tvivlsomme funktion kaldes) får endda tit programmerne til at gå ned. Slutteligt kan man sætte autofire på. Ganske flkst.

En anden menu tillader dig at ændre farver på skærmen, hvad man så end vil bruge det til. Du kan også printe billedet. TFC understøtter Commodore-kompatible, Centronics og RS-232 printere. Der er også en menu ved navn Reset, og her kan du resette computeren på 3 forskellige måder, Reset Kill (resetter og starter op uden om TFC), Reset Zero Fill (fylder hukommelsen med nuller, men lader TFC være aktiv) og Reset CBM64 (som når du slukker og tænder). Den sidste menu hedder Exit, og her kan du hoppe tilbage til det frosne program, til dektoppen eller til den indbyggede maskinkodemonitor.

Monitoren er ret avanceret med sine 4 funktioner; maskinkode-, disk-, karakter- og spri-

temonitor. Desktoppen, den anden del af TFC, er en lidt broget sag. Den minder meget om Amigaens Workbench med vinduer, der kan flyttes rundt på skærmen osv. Men Workbench er et arbejdssted, hvorfra man kan hente andre programmer og behandle dem. Desktop i TFC er en "se, hvad jeg kan" demo for 64'ers vedkommende. Den indeholder en ret så god Basic, en Notepad, et ur med alarm, en lommeregner, og lidt hjælp med disk, bånd og printer. Basic'en byder på 29 nye, stærke kommandoer såsom FIND, DUMP, OLD, PACK, UNPACK, TRACE og mange flere. Nogle af disse kommandoer findes også i andre basic-udvidelser, såsom "Simon's Basic", men en hel del af dem er unikke for TFC. Resten af indholdet i dektoppen er til gengæld ubrugeligt. Det bærer præg af kun at være med for sjov. Tag f.eks. Printer-vinduet. Her kan du gøre alle mulige tryllekunstner med din printer, men du kan guldhjælpemig ikke printe andet end skærm-dumps ud, så dine danske stille må du stadig printe på stenalders-maner. Ingen af Desktop-funktionerne indeholder revolutionerende forbedringer - ofte tværtimod. På forsidens af den engelske manual står der godt nok "Keep it Simple!", men der ER vel grænser! Hvis du endelig vil have et system, der minder om Amigaens Workbench så er der to muligheder: Køb Amiga eller køb GEOS. Sidstnævnte er noget af det mest professionelle, jeg har set til C64 - jeg brugte det selv som tekstbehandlingsprogram, da jeg startede som skribent i tidernes morgen med kun en computer.

Ligesom Action Replay, kommer TFC med en dansk manual, og det er Lars Meldgård, der står for den særdeles gode oversættelse (han har endda rettet nogle af fejlene fra den engelske version). Men hvad får man så med TFC? En dårlig Freezer, en ubrugelig Desktop og en virkelig god Basic. "Er det pengene værd?", spørger jeg, hvorpå du pænt svarer "Nej!"

Kr 548

Lars Jørgensen



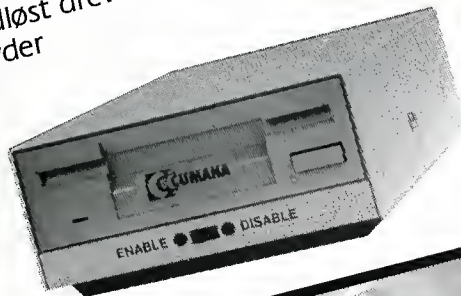
bruges, hvis du skal Warpe ekstremt lange filer. Af en eller anden grund har Datel Electronics også lagt deres slideshow program på denne disk. Ok - programmet er da meget godt, men det er vel ikke

THE FINAL CARTRIDGE III

Bag denne paradoksale og latterlige titel (hvordan kan noget være det sidste tre gange?) gemmer der sig et mærkelig sammenkog af programmer. Samlet går kapslen

NYT FRA DIN COMMODORE BUTIK

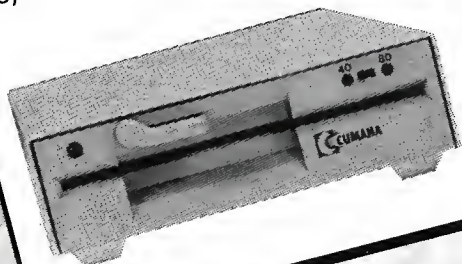
CUMANA 3 1/2" DREV
Super lydløst drev med hurtig access,
og afbryder **1295,-**



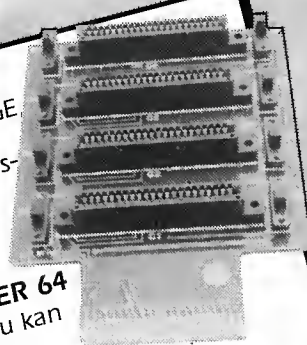
A590 HARDDISK/RAM UDVIDELSE
Lynhurtig 20 Mb SCSI I-
harddisk. Autobooter
med Kickstart 1.3.
Forsynet med
sokler
for op til
2 MB
RAM. **7595,-**



CUMANA 5 1/4" DREV
40/80 spors omskifter på frontpanel **1695,-**



DELA 4 BOARD 64
Perfekt til EXPERT CARTRIDGE.
FINAL CARTRIDGE m.v.
Trykknævalg af port med lys-
indikering samt resetknop. **KUN 298,-**

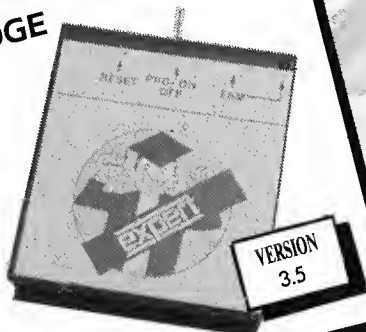


DELA USER EXPANDER 64
Udvider userporten så du kan
montere op til 3 devices.
F.eks. printer, modem m.v. **KUN 158,-**

EXPERT CARTRIDGE

Danmarks mest
populære
værktøj til f.eks.
kopiering af
genstridige
programmer.
Kom ind og se
hvad den kan.

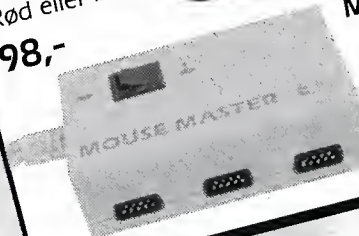
KUN 398,-



MUSSEMATTE
Beskytter din mus
mod unødige
slitage.
Rød eller blå
98,-



MOUSE MASTER
MUS/JOY STIK
omskifter.
Slut med at
skifte stik. **395,-**



NYHEDER!

DOS 2 DOS
Gør det let at overføre MS-DOS
og ATARI ST tekst og datafiler
til og fra AmigaDos. **475,-**

Kickstart 1.3 ROM 250,-
Workbench 1.3 DISK 250,-

Alle priser er incl. moms.

BETAFON

Istedgade 79 · 1650 København V
Telf. 01 31 02 73

TIPS ACTION

Velkommen til Danmarks smarteste snydehjørne! Vores tips-tjeneste blænder her op for tonsvis af tips, snyd og pokes til de mest genstridige spil i din samling.



BARDS TALE II

(C64 m.fl.)

Jeg vil her prøve, at forklare en metode jeg har fundet til at få ubegrænsede guldstykker på. Det er dog påkrævet, at man har mindst 1 guldstykke til at starte med (hjælp!).

Lad os antage du har 100 guldstykker. Du går nu ind i en bank og siger, at du gerne vil oprette en konto. Du kalder f.eks. kontoen for "0001". Du beder så om, at sætte nogle penge ind på din konto og når computeren spørger dig om, hvor mange guldstykker du vil sætte ind, svarer du "101". Du får naturligvis at vide, at det lader sig ikke gøre, da du ikke har så mange.

Nåmen, du beder så om at oprette en anden konto. Den kalder du så "0002". Du beder igen om, at få lov til at sætte penge ind og når den igen spørger om, hvor mange du vil sætte ind svarer du "100". Du har nu sat 100 guldstykker ind på konto "0002". Du beder herefter om, at få lov til at hæve pengene på en konto og når den spørger om, hvilken konto du vil hæve pengene fra svarer du "0001". Du får nu dine 100 guldstykker. Men hov, blev de ikke sat ind på konto nummer "0002"? Det må straks undersøges nærmere. Du beder om at hæve de penge der måtte stå på konto nummer "0002", og du får flaks endnu 100 guldstykker smidt i hovedet. Du opretter igen konto nummer "0001", og beder om at sætte 201 guldstykker ind, og så fremdeles.

På denne måde vil du hele tiden kunne fordoble din pengebeholdning. Det vides ikke om dette trick virker på andre computere end Commodore 64.

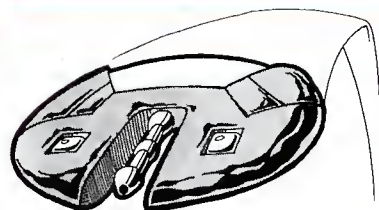
R-TYPE

(ST)

Vi lægger ud med lidt snyd til R-Type. Spiller du R-Type på din ST'er, er her et dejligt tip:

Når computeren beder dig om at indsætte disk 2, trykker du på HELP-tasten og skriver derefter "ME" og trykker på (pill op). Du lader så spillet loade videre.

Når du spiller, har funktions-tasterne fået nyt liv: F5: Dit rumskib kan flyve igennem både vægge og fjender. F6: Dit rumskib bliver usårligt overfor fjendernes skud. F7: Giver dig uendeligt mange Credits. F8: Lader en anden spiller styre den kvæm, man kan få. Styringen foregår med musen, og den venstre knap skyder.



COSMIC PIRATE

(Amiga)

Spillet opdaterer med jævne mellemrum ud på disk'en, hvordan det står til med dig. Du behøver ikke miste alt dit nyanskaffede tilbehør, hver gang du dør.

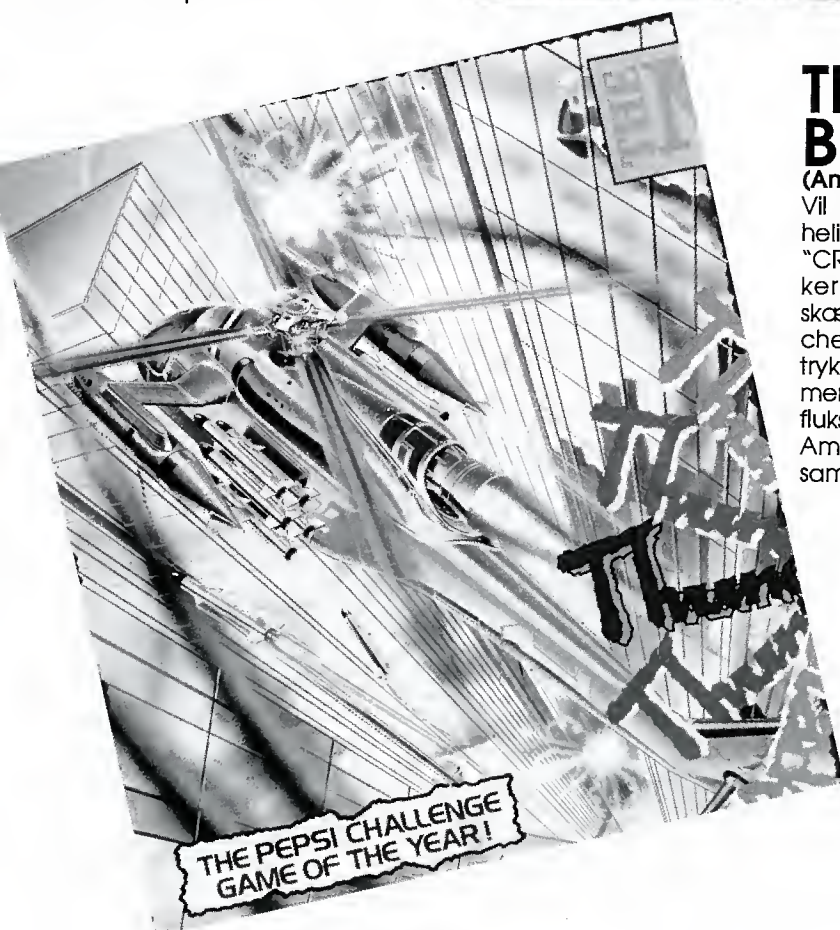
Normalt når man dør skal købe et nyt rumskib, og så kan man ellers starte forfra med at tjene til noget firepower. Men hvis du skynder dig at hive disketten ud af drevet, så snart du dør, når spillet ikke at opdatere denne sørgelige hændelse. Hvis du så resetter computeren, loader spillet ind igen og vælger at fortsætte fra hvor du slap, vil du finde dig selv hvor du var INDEN du startede den fatale mission. God fornøjelse!



CARRIER COM-MAND

(Amiga)

Årets bedste 16-bit spil 1988. Og måske også det sværeste. Sidder du stadig og tærsker langhalm i Carrier Command, så læs videre! Sæt spillet i pause fra "main viewing screen" og indtast "THE BEST IS YET TO BE". Og det er det så sandeligt også! Spillet starter automatisk igen, og hvis du pauser endnu engang, kan du taste + og - for at vælge mellem uovervindelig eller normalt spil.

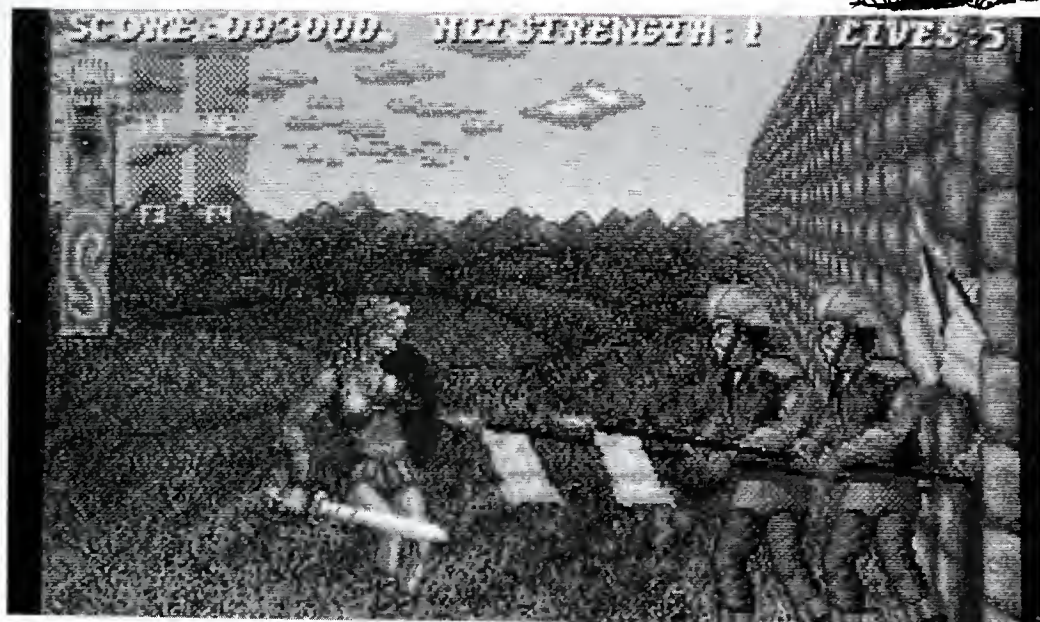


SWORD OF SODAN

(Amiga)

Søren Grønbech's flotte "grafikdemo" har skam også en cheatmode, selvom det ikke ligefrem er det sværeste spil,

jeg har set. Anyway - start spillet og skriv "DISCOVERYSOFTWARE", når din spiller kommer frem på banen. Nu er du i cheatmode, og når du taster (RETURN) hopper du let og smidigt videre til næste bane. Du får endda uendelige liv oven i hatten..



THUNDER-BLADE

(Amiga/ST)

Vil du gerne fuske lidt med helikopteren, skal du skrive "CRASH", når titelbilledet dukker op. Herefter blinker skærm billedet lidt, og du er i cheatmode. Har du en ST'er, trykker du på UNDO-tasten mens du spiller, for at hoppe fluks til næste level. Har du Amiga, giver HELP-tasten samme effekt.

ACTION

NETHER-WORLD

(C64)

Lige et lyn-tip: For at komme igennem banen, holder du "2", "4" og "E" nede. Jeg sagde det var et lyn-tip, så hold op med at brokke dig.

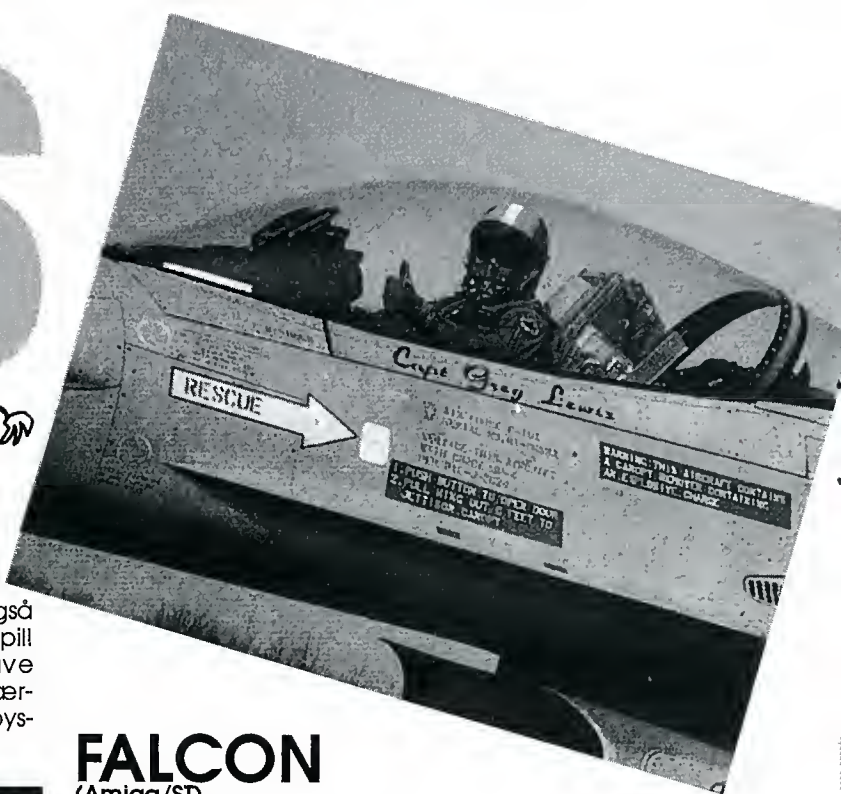
THIS ACTION



BETTER DEAD THAN ALIEN

(Amiga)

Jøp - selvfølgelig er der også en cheatmode i dette spill. Prøv engang at skrive "CHAMP" på option-skærmen. Tryk HELP og fire på joysticket for instruktioner.



FALCON

(Amiga/ST)

Denne simulation lægger meget vægt på realisme. Men - helt ærligt hvor mange computerfreaks har erfaring i at lande en F-16? Derfor bringer vi her en lille hurtig snyder, der hjælper dig til at lande næsten uden problemer. Sørg for at flyve hen over landingsbanen, sæt derefter motorkraften til 0 og smæk hjulene ud. Nu begynder flyet at stalle, men så trykker du bare på * for at rette det op. Fiks og filur - sådan lander man en F-16.



THE PRESIDENT IS MISSING



POKES!

HAWKEYE

POKE 6105,189 SYS 23558

RYGAR

POKE 9551,165 POKE 4050,77
POKE 4055,77 SYS 2325

OUT RUN

POKE 44049,96

PANDORA

POKE 7185,0 SYS 3887

HE-MAN

POKE 6266,173 POKE 2346,8
SYS 2064

STORM BRINGER

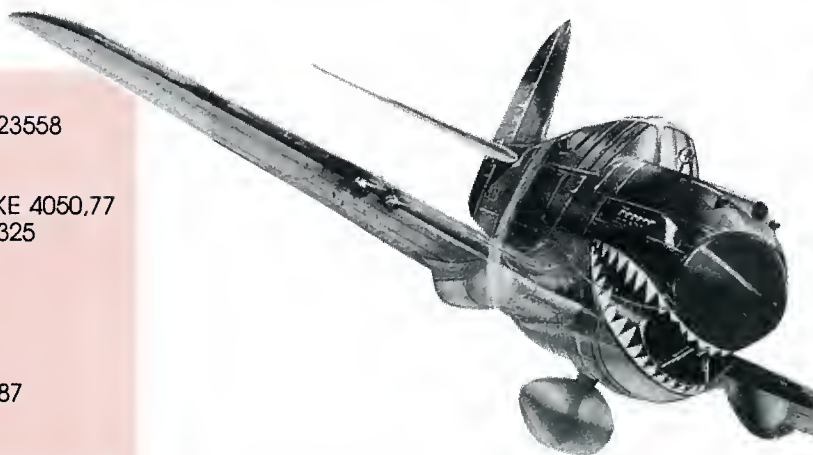
POKE 6348,1 SYS 6607

ICE PALACE

POKE 12755,173 POKE
13416,173 SYS 3200

ROLLAROUND

POKE 43523,44 SYS 19000



FLYING SHARK

(Amiga)

Ved at skrive programmørernes initialer på highscorelisten, samtidig med at du holder "5" tasten nede, kan du opnå forskellige fordele: KDJ: Uendelige liv RAB: Usårlighed JGL: Super skud

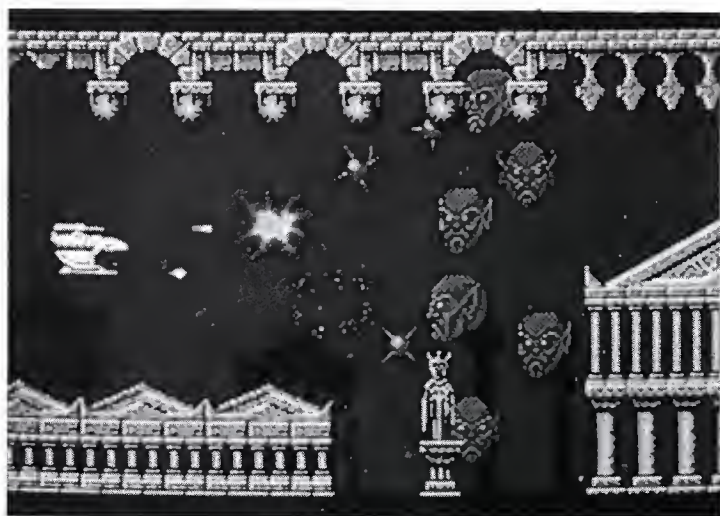
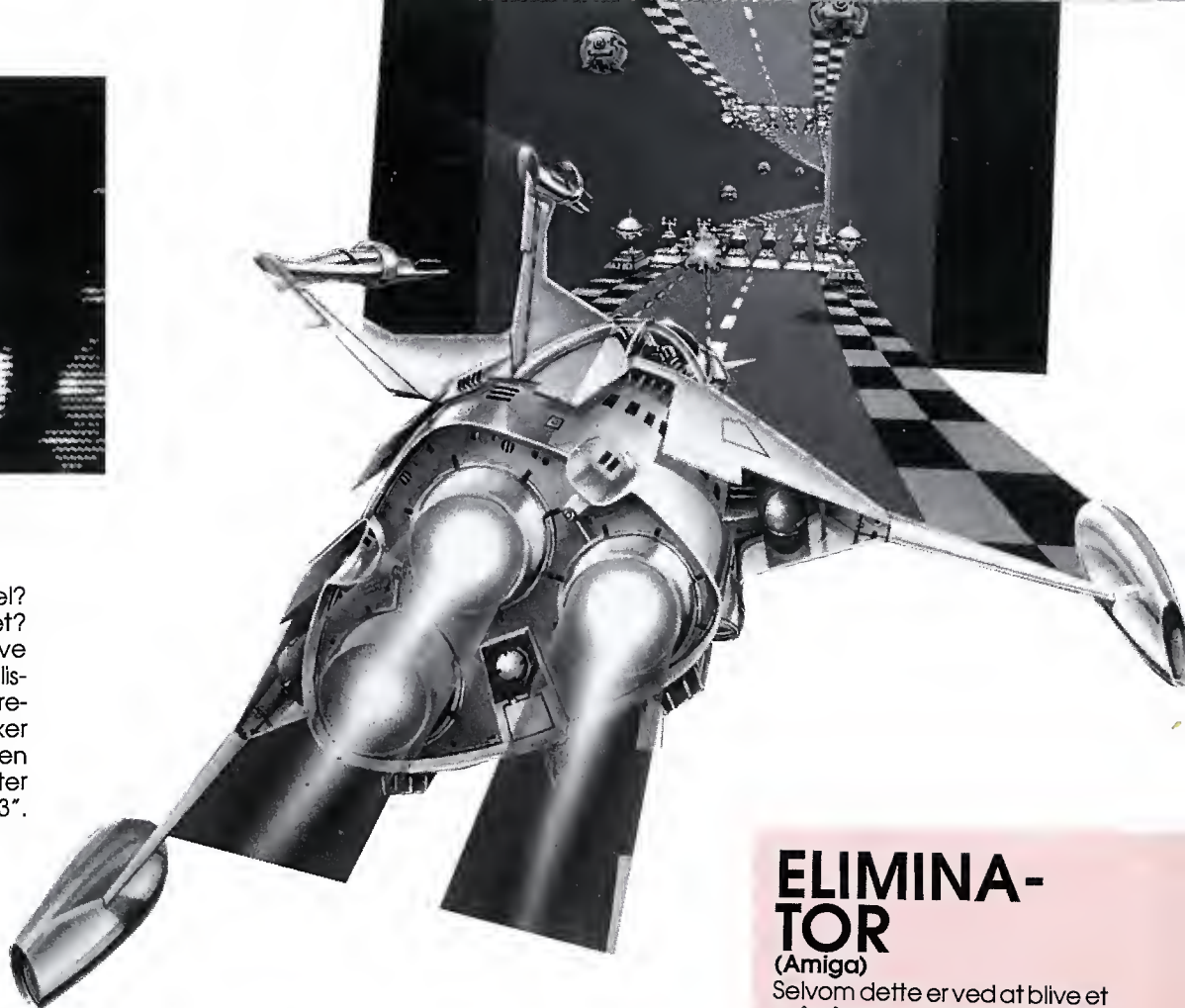
THE PRESIDENT IS MISSING

Dette detektivspil fra Cosmi er meget spændende og atmosfærisk, men samtidig lidt for svært efter manges opfattelse. En anonym læser har sendt os denne oversættelse af morsekoderne på det medfølgende lydbånd: 1. CHARON TO EM HAVE SET EMERALD IN NALUE 2. CQ CQ CQ GAZZAE CQ CQ CQ 3. CHARON TO EM OPAL RECEIVED IRBID 4. GEOCEANUS TO DEVILFISH RENDEZVOUS 1812N35 22E 5. CHARON TO EM GARNET DELIVERED TUDMUR LHODSU SUPT ALLAHO.



RAMBO III

Sidder du fast på første level? Føler du, du går glip af noget? Okay, men prøv så at skrive "RENEGADE" på highscorelisten, efterfulgt af et tryk på return. Når titelskærmen dukker op, kan du starte spillet på en level efter eget valg, alt efter om du taster "1", "2" eller "3".



FUSION (ST)

Her er en nem lille snyderutine til ST-versionen af "Fusion" fra Electronic Arts. Hvis du skriver "SWAMP THING" på highscorelisten, starter det næste spil i cheat-mode. Tast "T" for at vælge ekstra våben, "B" for at få de store kugler og "S" for at få ekstra skjold. Hvis du taster "E" kan du frit vælge mellem de forskellige levels ved hjælp af "+" og "+" tasterne.

MENACE

(Amiga/ST)

"First there was Menace...", som introen til Blood Money gyser. Men lad os dvæle lidt ved Menace, før vi går videre. Godtnok er spillet ikke oversvært, men du har måske alligevel problemer. Well - vi er her for at løse dem, så start spillet, og skriv "XR3ITURBO-NUTTERBASTARD". Nu får du alle våben og en masse skjold-point. Begynder du at løbe tør igen senere i spillet, skriver du bare ordet igen.

Hvasirså? Det var alt for denne måned. Send dine bedste tips til os (adressen finder du forrest i bladet) og mærk kuverten "TIPS". De bedste fuserier vi får, bliver honoreret med de allernyeste topspil, så husk at skrive i brevet, hvilken computer du har.
Lars Jørgensen,
Peter Normann,
Søren Bang Hansen.

ELIMINATOR

(Amiga)

Selvom dette er ved at blive et gråhåret spil efterhånden, sidder der nok en del og ærgrer sig over, at de ikke kan komme særligt langt i det. Det kan vi selvfølgelig råde bod på (ellers ville jeg jo ikke skrive alt det her, vel?).

Her er passwords til alle bane-

LEVEL	PASSWORD
2	AMEOBA
3	BLOOOP
4	CHEEKI
5	DOINOK
6	ENIGMA
7	FLIPME
8	GEEGEE
9	HANDEL
10	ICICLE
11	JAMMIN
12	KIKONG
13	LAPDOG
14	MIKADO

For at anvende disse passwords, trykker du på HELP-tasten på titelskærmen og indtaster derefter passwordet.



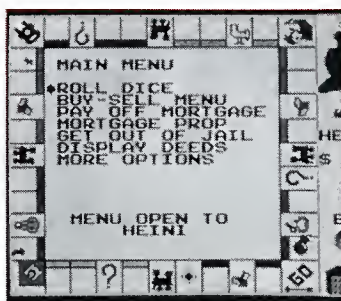
Denne måned Sega, næste måned Nintendo:

HER ER SPIL-BIBLIOTEKET

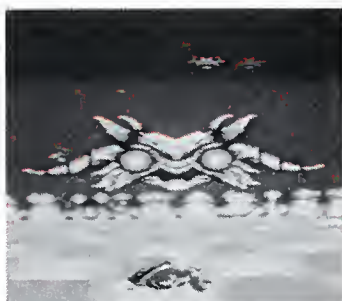
Samtlige Sega-spil på det danske marked: Hvad er værd at købe...?



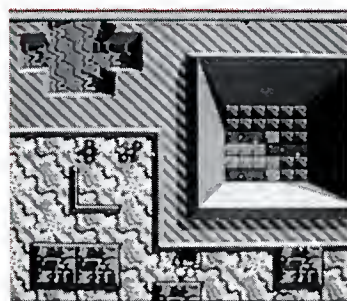
Sega-Miracle Warriors:
Flot grafik, men tynd handling.



Der er "Matador" i fjernsynet...



3D Space Harrier er fyldt med hurtig action i flere dimensioner.



Selv i 3D er "Maze Hunter" et temmelig dødt spil.

Sega-spillemaskinen har fået stor succes ikke bare herhjemme, men også i USA og Japan. I dag er udbuddet af Sega-spil større end nogensinde før, og som ekstra-tilbehør kan du få et særligt joystick (hvis de efterfølgende joypads ikke er gode nok), samt en lypistol, der går i joystickporten og lader dig skyde infrarøde "laserstråler" afsted mod skærmen. Endelig fås også et par specielle 3-D briller med rødt og grønt glas, så du får serveret nogle af de specielle spillkapsler i ægte 3D.

Her har vi set nærmere på det komplette bibliotek af spil, der findes på det danske marked for fans og ejere af en Sega. Da det faktisk er ret mange (det fandt vi ud af, da vi var halvejs i teksten og måttet tilkalde assistance, red.), har vi af pladshensyn måtte begrænse vores anmeldelser af de enkelte spil til nogle få sætninger. Karakteren, der er angivet mellem 1 og 5 stjerner, er der dermod intet i vejen med, og det er faktisk den, du skal holde dig til, da den er resultatet af dagevis af testning af de enkelte spil. I tilfælde, hvor de to anmeldere har været vidt uenige om en bestemt karakter, har vi lagt de to karakterer sammen og divideret med to: Det er således altså gennemsnittet, der på denne måde er kommet frem.

Men nu... Taaadadadad! Det komplette bibliotek af Sega-spil

THUNDER-BLADE

Fedt spil, fed lyd, fed grafik og fedt oplæg. Fedt, fedt, fedt og utrolig tæt på grillbar coin-up originalen, der er kåret som Årets Arcadespil 1988 i Tyskland. Denne konvertering er den hidtil bedst og holder samme høje standard som Out Run.

★★★★★

DOUBLE DRAGON

Her er spillet, alle er vilde med, i hvert fald i originaludgaven på grillen (for i hjemmedatagaverne er det en sørgelig omgang hø). Kan du klare Mr. Big og narkogangsterne i en hurtig runde gadekrig? Hvis ikke, så ser det sort ud for dig i dette spil, der er over middel, men ikke på toppen.

★★★★

R-TYPE

Hvis du ikke kender R-Type, er det fordi, du ikke har læst dine datablade grundigt nok eller også har levet et par år i det ydre Timbuktu. Behøver vi sige mere, andet end: Godt gameplay, Sega.

★★★★★

CHOP-LIFTER

Endnu en klassiker, denne gang fra Broderbund. Spillet har efterhånden 8 år på bagen: Det er "Choplifter", der dog har fået en ansigtsløftning og i sin Sega-udgave fremstår som den hidtil bedste udførsel. Her er action på drengen og faktisk også lidt udfordringer til hovedet!

★★★★

QUARTET

Dette spil er af nogle blevet kaldt rumalderens svar på Gauntlet, men så enkelt er det ikke, for der er en helt anden handling i Quartet, også selv om der er lighedspunkter ved f.eks. valg af personer, du spiller. Prøv selv Quartet: Du vil ikke fortryde.

★★★★

SPACE HARRIER

En klassiker som Space Harrier har Sega naturligvis med på programmet, ikke mindst fordi det var den, der opfandt originalen. Vi har vore tvivl, hvorvidt det er denne version eller 3-D udgaven, der er stærkest, men denne udgave vandt, også fordi du ikke behøver at investere i brillerne først.

★★★★★

OUT RUN

Her er Segas egen tv-version af Segas egen arcade-hals succes, og kan det siges klare: Den, der har lavet originalen, ved selvfølgelig bedst hvordan man laver kopierne. Fem stjerner ud af fem mulige og INGEN FORBEHOLD.

★★★★★

ALIEN SYNDROME

Delte meninger er der om dette spil, der som så mange andre i Sega-stalden er bygget på stensikre succeser fra grillbarernes mørke gyder. Fans af originalen bliver ikke skuffede, men som sagt kan kvaliteten diskuteres. Vi blev enige om et kompromis: 3 stjerner.

★★★

AFTER BURNER

After Burner er en fed, fed sag på arcade-originalerne, men noget crap i C64 og Amiga-versionerne (For slet ikke at tale om Atari ST udgaven, der er et "spil en gang og smid væk" spil). I TV-spil er konverteringen dog lykkedes nogenlunde, så derfor.

★★★



WONDER-BOY IN MONSTERLAND

Wonderboy er alletiders. En gæv lille gut, der altid er fuld fart på. Han er en legende, og spillet minder om "Giana Sister", ikke mindst fordi han i denne efterfølger (nr. 2) kommer ud for at kunne salme meget mere end i første spil. Køb det. Du bliver hooked.

Y'S

Fra Japan kommer det sagnomspundne "Y'S", et helt nyt spil, der allerede har sat gang i forventningerne hos computerfrecks i alle aldre. Spillet byder på uforlignelig skydeaction med masser af rollespil. En sær blanding? Ja, meget, men den virker godt!!

★★★★

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Alex Kidd spillene er og bliver børnespræl, og går man ud fra det, bliver man heller ikke skuffet. Vi andre keder os og bliver sure, men ungerne har det herligt, og "Miracle World" er da et af de bedre Kidd-spil.

★★★

ZILLION

Science-fiction har det tit med at vise lovlyde fremtidssam-

fund, hvor politiet står magtesløse overfor en samling forbrydere, der driver terror og tyranniserer befolkningen. Sådan er det også i Zillion, hvor dine vigtigste våben er en motorcykel og en lasergun. Gennemsnitligt spil.

★★★

ALEX KIDD THE LOST STAR

Børnehelten Alex Kidd er nem at gå til, for kan du mestre en joypad bare sådan nogenlunde, kan du også mestre disse spil i serien for de mindre. Der er god, farverig grafik og figurerne er med vilje lavet så store, at de også kan spilles på en lille 12-tommers skærm i børneværelset.

★★★

GOLF

Golf er et sært spil. Action er der i hvert fald ikke, men alligevel er der noget ved at spille det, og det bliver ikke værre af, at det sker på et tv-spil. Denne udgave minder mest om Leaderboard, dog knap så detaljeret.

★★★

GREAT FOOTBALL

Great Football er ikke særlig Great, for fodbold er det ikke, det er snarere rugby med amerikansk fortegn, hvilket vil sige en masse svære regler, en masse lange pauser og meget lidt virkeligt spil. Glem alt om Great Football, medmindre du er Born In The USA.

★★

SOCCER

I Soccer finder vi det, vi på godt europæisk kalder for fodbold. Godt nok er hverken Sepp eller drengene med, men spillet er det samme og målet er den lille læderkugle. Segas udgave er ikke noget særligt, men det er eneste fodboldspil til maskinen, så du har ikke så stort et valg.

★★★

BASKET

Basket er amerikanernes nationalsport nummer to, og eftersom Sega er amerikanernes favorit-tv spil nummer et, findes der naturligvis et basket-spil til denne maskine. Det er ikke det fedeste, der er set på denne jord, men fans af sportsspil vil synes, det er OK.

★★★

ROCKY

Den amerikanske drøm om fattigdrengen, der med sine muskler og næver kæmper sig vej til berømmelse og rigdom, det er hovedhistorien både i Rocky-filmen og i spillet af samme navn "Rocky". Et lidt halvdårligt bokserspil, men bedre end Pro Wrestling.

★★★



SPY VS SPY

Splitscreen er tilbage i denne Sega-udgave af det gammelkendte First Star spil med de to spioner Sort & Hvid (alias Spy vs Spy fra MAD-seriehefterne). Der er galskab på drengen og mange nætters underholdning, men man skal faktisk være to, for med computeren som modstander er dette spil ikke sjovt.

★★★

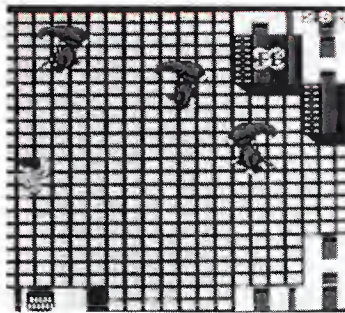
TRANSBOT

Transbot er et meget underholdende lille rumspil, bare du giver det en chance. Umiddelbart ser det nemlig ud som en særsamling snot, blandt andet fordi du skal samle bogstaver for at få nye våben. Bliver du ved uden at give op, kan det dog rent faktisk lade sig gøre at blive hooked, og så er spillet ret morsomt.

★★★



SPIL-BIBLIOTEKET



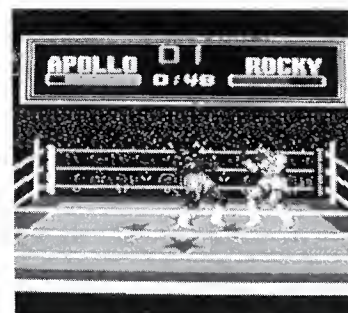
På farlig mission i "Alien Syndrome".



Grafikken i "Afterburner" er meget vellykket, men selve spillet er lidt ensformigt.



"Alex Kidd: The lost Star" er mest for børn.



Med "Rocky" i bokseringen.

FANTASY ZONE

Hånden på hjertet: Dette spil er DET fede! Det er barnligt, grimt og svært at styre, men alene lyden gør, at man sidder klistret til skærmen og højttalerne og kan spille Fantasy Zone i timevis bare for at høre den ultimativt sublime syrerock, der vælter ud af lydchippen! SKAL opleves!!

★★★★

WORLD GRAND PRIX

Ethvert spillfirma med respekt for sig selv har et racerbilsspil med Formel 1 biler og Pole Position eller Pitstop-agtig racerbane. Hos Sega hedder dette spil World Grand Prix og det er veludført og veltegnet, uden at det af den grund byder på noget nyt i genren. Godt håndværk.

★★★



KENSEIDEN

Er du fan af japanske skrifttegn, Østens mystik og slidte Bruce Lee film, så er du også automatisk medlem af Kenseidens fanklub. Grafikken er god, men ellers er der ikke meget at hente, selvom action er sat i højsædet.

★★★

BLACK BELT

Det sorte bælte, Black Belt, er noget, du får i karate og så ved vi jo straks allesammen, hvad dette spil går ud på. Du skal slå en række andre gule i smadder og jo længere du kommer, jo sværere bliver de. Alletiders at slå en aften ihjel med.

★★★

RESCUE MISSION

(Kræver lypistol)

Asien er i krig. Det er livsvigtigt, at man får sendt nogle Røde Kors læger frem til de sårede i felten, og lægerne kan kun komme frem ved hjælp af jernbanerne. Her lurder fjenden dog på dem, men hvis du er rap på din lypistol, skyder du fjenderne, så lægerne kan komme frem helskindet.

★★★★

MONOPOL

Brætspillet Matador har et engelsk navn, nemlig Monopoly, i sin originaludførelse (den

med firkantet spilleplade). Det er dog ikke Sega, der har navnerettighederne, så derfor har de for at undgå retssag klippet y'et væk: Computer-udgaven hedder derfor Monopol, og er faktisk skæg, hvis du har tid nok.

★★★★

SECRET COMMAND

For dig, der er vild med spil som "Rambo" (originalen kun), "Commando" og "Ikari Warriors", ja så er "Secret Command" dit næste hitgame. Grafikken er i top og handlingen er en så direkte kopi af førnævnte spil, at man næppe tror sine egne øjne. Blæret.

★★★★

SPACE HARRIER 3-D

(Kræver 3D briller)

Space Harrier er det fede, ikke mindst i Segas 3D version. Der er fuld fest og farver, masser af action og gang i den hele tiden. Eneste minus er, at brillerne bliver lidt ubehagelige at have på, når du har båret dem 26 timer i træk.

★★★★

WONDER-BOY

Klassikeren med den seje stil er

Wonderboy, hvordan er en lille bebse, der iført ble og skateboard drager ud i verden for at redde din kæreste, den underskønne Tina, der er bortført af en ond type. Masser af timer i dette topspil, ingen tvivl om det.

★★★★★

ASTRO WARRIOR

Astro Warrior er et godt gammeltdags rumspil af den helt gamle skole, der har blandet det bedste fra Galaxians med det bedste fra alle andre og skabt et sublimt spil helt på toppen, men kun på hardcore-rumfars, de gamle og garvede. Astro Warrior bliver med garanti et kult-spil inden længe.

★★★★★

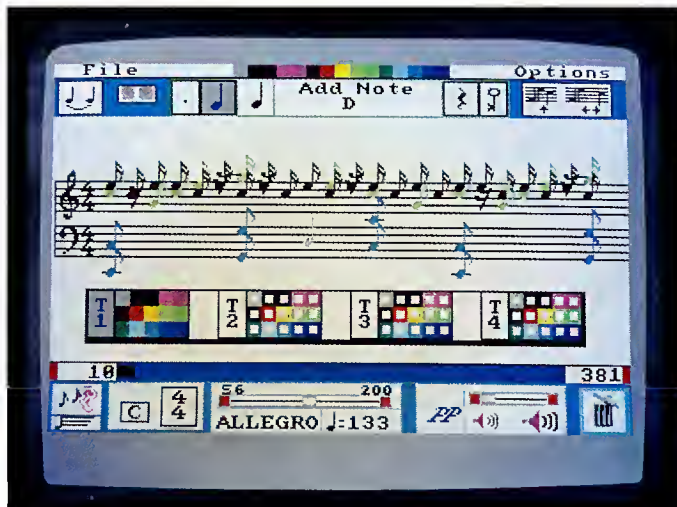
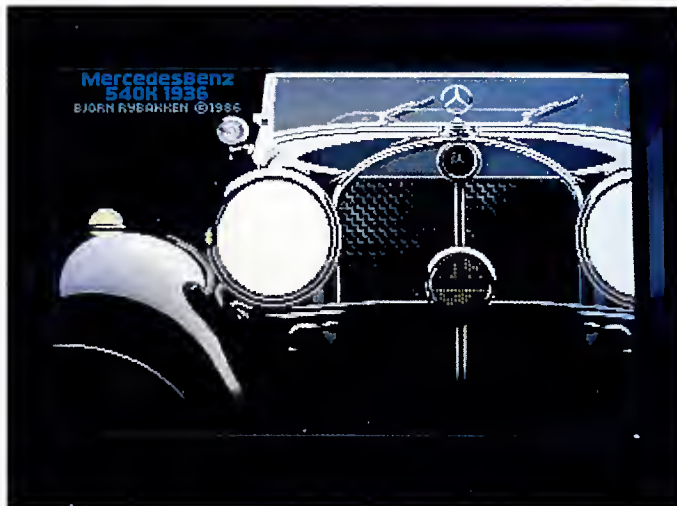
ZAXXON 3-D

(Kræver 3D briller) Klassikeren Zaxxon kan endnu, også selvom det efterhånden er 7-8 år siden, spillet blev opfundet. Det er ikke kedeligt af den grund, og slet ikke nu, hvor vi kan se det hele i perspektiv. Af alle 3-D spilene er Zaxxon nemlig nok det, der er mest egnet til de rød-grønne briller.

★★★★

Kristian Vangsgård og Rasmus Kirkegård Kristiansen

KAN DU DESIGNE EN BIL I 4.096 FARVER MED EN MUS, MENS DU AJOURFØRER ET ARKIV OG SPILLER MOZART?



MED AMIGA KAN DU.

Vi er ikke blevet bindegale. Bare bedre. Derfor har vi udviklet en computer, der kan alt det, der ikke kan lade sig gøre. På én gang. Og som vi for øvrigt ikke kalder en computer, men et arbejdsredskab for idé-mennesker.

Amiga er skabt til at skabe.

Du kan lave Computer Aided Design (CAD). Kun med brug af musen. Fra første tekniske tegning til det færdige resultat sørger den højfrekvente Motorola 68000 og 3 specielle Amiga hjælpechips for 50 skærm billeder i sekundet med 4.096 farver på én gang. Med realtime animation og en fantastisk høj opløsning på 640 x 512 punkter.

I praksis betyder det, at du kan konstruere f.eks. en bil fra bunden og se den i alle enkeltheder på skærmen. Amiga giver dig 512K RAM og kapaciteten kan internt udvides til 1 Mbyte RAM, og i alt til 9,5 Mbyte RAM. Skulle 880K lagerkapacitet på 3,5" drevet ikke være nok, kan du udvide med en 20 Mbyte harddisk.

Du kan arbejde med billeder - enten faste eller video. Billederne digitaliseres og herefter

kan du frit redigere, retouchere, farvelægge osv. - med højere opløsning end på et fjernsyn.

Du kan arbejde med musik, indsamle lyde og gengive dem fuldstændigt nøjagtigt. Med et digitaliseringsinterface og mikrofon kan du gengive alle lyde fra violin til tordenvejr i en kvalitet, der gør det umuligt for almindelige mennesker at høre forskel. Du kan også arbejde med Amigas synthesizer og standardlydbibliotek. Og Amiga kan "tale" med alle instrumenter, der er MIDI-forberedt. Og som det første udstyr i verden følger Amiga musikerens tempo - ikke omvendt.

Alene med hver enkelt af Amigas egenskaber er det kun fantasien, der sætter grænser for mulighederne. Der, hvor det virkelig bliver spændende er, når man kombinerer mulighederne og lader Amiga arbejde på flere ting på én gang.

Og hvis du har lyst, kan du starte med at designe en bil i 4.096 farver, mens din Amiga sorterer dine diskettearkiver og underholder med Mozart.



Nærmeste forhandler oplyses på tlf.
06 28 55 88/02 43 22 21

☐ Ja, jeg vil gerne have yderligere information om Amiga.

Navn _____

Adresse _____

Postnr. _____ By _____

Sendes i lukket kuvert til:
Commodore Data A/S
Jens Juulsvej 42, 8260 Viby J.



Her er programmet, der startede det hele.

**Stortest:
Flysimulatorer**

Højt

C64- I "Solo Flight II" ser du flyet bagfra.



Stewardessen stormede gennem kabinen, grebet af panik. "Piloten er død!", meddelte hun uden blusel. "Er her nogen, som kan flyve en passagermaskine?" Passagererne var målløse. Alle stirrede på hende, men ingen rejste sig.

"All right", råbte hun. "Kan nogen af jer overhovedet flyve?". Stadig ingen reaktion. I desperation betragtede hun deres skræmte ansigter. Til sidst rystede hun opgivende på skuldrene: "Okay", sagde hun. "Hvem af jer har så bedst kendskab til Flight Simulator II?"

Lige siden det øjeblik, hvor mennesket kravlede ud af sine beskidte jord-huler, har vi vendt blikket mod himlen og drømt om at flyve mellem skyerne. Dengang kendte man ikke til flyvemaskiner, men flyvning har altid haft vores interesse.

For de fleste af os er drømmen ren ønsketænkning. Ganske vist har mange af os været oppe at flyve som passagerer, men i de fleste tilfælde kan denne oplevelse sammenlignes med en tur i en elevator, hverken mere eller mindre. Heldigvis lever vi nu i en tid, hvor flyvning - eller rettere sagt en simuleret version deraf - ikke er længere væk end den nærmeste hjemme-computer.

Flysimulatorerne har udgjort en vigtig del af spilmarkedet, lige siden den originale "Microsoft - Flight Simulator" dukkede op på de små skærme

først i 80'erne. Idag findes der et sandt virvar af forskellige flysimulatorer at vælge imellem, så for overblikkets skyld har vi valgt at dele dem ind i 3 underkategorier: Civil flyvning, Kampflyvning og Helikopterflyvning.

Men lad os starte test-flyvningen med det samme - fat styrepinden og bered dig på take-off!

CIVIL FLYVNING

I denne kategori forsøger programmørerne først og fremmest at reproducere selve flyveoplevelsen.

Et af de spil, der var med til at starte det hele, var Bruce Artwick's *Flight Simulator*, som blev udgivet til IBM PC af Microsoft. Senere startede Artwick sit eget firma - SubLogic -



PC – kan "Jet Fighter" slå "Interceptor"?



Den britiske "Harrier" VTOL jet letter og lander lodret!

at flyve ...

som idag er mest kendt for den legendariske **Flight Simulator II**. Flight Simulator II er egentlig blot en videreudvikling af Microsofts simulator, og den dag idag betragtes det af mange som flysimulatorernes Rolls Royce. Flight Simulator II simulerer en lille en-motors maskine ved navn Piper Cherokee, og programmet hører absolut til i den mere avancerede ende af skalaen. Der er et væld af indstillelige parametre, et ret kompliceret (og vistnok også autentisk) navigations-system, og manualen er da også lige så tyk som Kresten Poulsgårds hjerneskall! Programmet fås til alle de populære computere.

SubLogic har produceret en række **Scenery disks**, der bl.a. kan bruges sammen med Flight Simulator II. Disse ekstradisketter indeholder data om lufthavne og forskellige bygninger rundt omkring i verden. Europa-disketten indeholder sågar et lille under-spil, hvor det gælder om at lande sit lille sportsfly midt på den røde plads i Moskva. De har sans for akuel humor, de amerikanere!

FS II er en ret "normal" flysimulator i den forstand, at man ser omgivelserne ud gennem cockpittets vindue. I **Solo Flight** fra MicroProse har programmørerne grebet sagen lidt anderledes an. Her ser man nemlig sin maskine (stadig et lille sportsfly) bagfra, på samme måde som når man

styrer et modelfly. Selv om det måske lyder lidt bagvendt, så virker ideen faktisk ganske glimrende.

Flyet kaster en nydelig lille skygge på jorden, og Solo Flight er nok en af de simulatorer, det er nemmest at sætte sig ind i. Det hele er let og ligetil, og den usædvanlige synsvinkel er med til at gøre spillet lidt mere action-præget. Programmet, som nok er mest kendt i sin 64'er udgave, byder desuden på en ret underholdende postflyvnings-mission, hvor der også kommer lidt strategi ind i billedet.

I 1986 lavede Microprose **Solo Flight II** som i realiteten blot er en lidt mere "afpuddet" udgave af originalen. Instrument-panelet er blevet mere overskueligt, og der er lagt lidt digitaliseret tale ind, men selve spillet er det samme. Begge spil er absolut anbefalelsesværdige for folk, der ikke gider tilbringe flere timer begravet i en tyk manual.

Men det er ikke kun de små en-motors maskiner, som softwarehusene har forsøgt at simulere. I **Flight Path 737** fra Anco skal spilleren forsøge sig som pilot på en stor Boeing passager-maskine. Handlingen går i al sin enkelthed ud på at lette, flyve over nogle bjerge og lande igen. That's all folks! Hvis man forsøger at flyve lidt omkring, giver spillet en fejlmelding om at man er "off course", hvilket udløser en Game over.

Der er slet ingen friheds-for-nemmelse i dette program, og det eneste positive er at titelmelodien (på 64-versio-

nen) er ekstremt atmosfærisk. I Amiga-udgaven bliver man derimod spist af med et tamt tromme-sample, og så skal der en usædvanlig god fantasi til at få nogen underholdning ud af dette spil.

Electronic Arts er et firma, som har en del erfaring indenfor fly-simulatorer. Et af firmaets mere avancerede spil er **Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer**. Chuck Yeager, som altså har lagt navn til spillet, er en af verdens mest erfarne test-piloter. Han var den første mand, der gennembrød lydmuren, og i AFT optræder han som DIN flyveinstruktør. Der er virkelig mange aspekter i dette spil: du kan gennemgå regulær flyveundervisning, øve formations-flyvning, deltage i en rask lille kapflyvning, testflyve de nye maskiner og meget andet. Spillet fås bl.a. til Commodore 64 og PC, og det hører som sagt til de mere avancerede indenfor genren.

KAMP-FLYVNING

Efter de civile fly-simulatorer kom kampspillene. Det viste sig nemlig, at når folk først har lært at flyve, så får de tit en ubændig lyst til at smadre! De vil se en anden maskine falde brændende til jorden. De vil bombe bygninger og lufthavne sønder og sammen. Softwarehusene har ikke været sene til at efterkomme spillerens destruktive drifter, og markedet er idag fyldt medsi-

mulationer, hvor kampen sættes i højsædet.

Et af de første spil, der med held simulerede kamphandlinger i luften, var **Fighter Pilot** fra Digital Integration. Spillet, der er udviklet til 8-bit computerne, simulerer det velkendte F16 "Falcon" jagerfly. Grafikken er ret enkel, men den er lynhurtig og hvad selve flyvefornemmelsen angår, må spillet nok karakteriseres som et af de mest realistiske, der endnu er lavet til 64'eren.

Digital Integration har for nyligt fuldt den succes op med endnu en F16 simulator -

F16 Combat Pilot. Spillet er indtil videre udkommet til IBM PC, og det minder på mange måder om Fighter Pilot. Men der er lagt flere missioner og våbentyper ind i det nye program, der også er langt mere velpræsenteret.

Det samme kan siges om Spectrum Holobyte's **Falcon** (Amiga, IBM PC m.fl.), der af mange betragtes som den mest realistiske flysimulator overhovedet. I Falcon har man satset fuldt og helt på kompleksitet og fuld autencitet, hvilket godt kan gå lidt ud over spilleglæden.

Der er nemlig ikke den helt store action i spillet, og grafikken er temmelig ensformig og langsom. Til gengæld får man et hav af instrumenter at holde øje med og en stor manual at bygge sig igennem. Falcon benyttes af det amerikanske forsvar til optræning af nye



AMIGA – "Jet" fra Sublogic er ret klodset udført.



Den frygtede "APACHE" kamphelikopter.

F16 piloter, hvilket vel siger lidt om, hvor autentisk spillet er.

Jump Jet fra Anirog (det nuværende Anco) er en lidt usædvanlig fly-simulation til 64'eren. Her er det nemlig en "Harrier" jet, der simuleres. Harrier-flyet er en såkaldt VTOL maskine. VTOL står for "Vertical Take Off and Landing", hvilket vil sige at flyet letter og lander lodret - ligesom en helikopter. Derved er flyet specielt egnet til søværnets hangarskibe, og England benyttede denne flytype meget under Falklandskrigen.

Men bortset fra de originale start- og landingsprocedurer er Jump Jet blot et middelmådigt spil. Der er digitaliseret tale, men både grafikken og selve handlingen er meget primitiv og ensformig. Men for nu at vende tilbage til udgangspunktet, så har selveste SubLogic skam også forsøgt sig med en kampsimulator.

Jet er navnet, og i denne simulation har man valget mellem at flyve en F16 Falcon eller en F18 Hornet. Vælger man sidstnævnte, starter man spillet fra et hangarskib. Jet er ikke helt så indviklet som Flight Simulator II, men der er stadig en del kontroller at holde rede på. Desværre styres det meste af flyet via tastaturet, hvilket

godt kan virke lidt forvirrende. Spillet fås til stort set alle computere, men selv ikke Amiga-versionen er særlig iøjnefaldende. Grafikken er klodset og langsom, og flyets "reaktions-evne" er laaangsom. Det eneste positive er, at man kan bruge førnævnte scenery disks, og altså få lidt afveksling ind i spillet fra den kant.

Interceptor fra Electronic Arts har præcis det samme plot som Jet: Også her har man valget mellem en F16 og en af marinens F18 jagere. Men Interceptor er kun udgivet til Amigaen, og det er ingen tilfældighed. Spillet er nemlig så teknisk imponerende at enhver tanke om konverteringer til mindre maskiner synes udelukket på forhånd. Grafikken er lynhurtig og rimelig varieret. Der er huse, broer, veje osv. Lyden er et kapitel helt for sig selv. Interceptor er fyldt til randen med samplede effekter, og spillet er i sig selv en særdeles overbevisende reklame for Amigaens tekniske

kapacitet.

Handlingen er bygget op over en række forskellige missioner, hvilket giver spillet den variation, som mange simulationer mangler. Du kan beskytte præsidentens fly mod luftangreb, skyde atom-missiler ned, angribe fremmede ubåde og meget mere. Hvis du har en Amiga, og ikke har Interceptor, så snyder du dig selv for en kæmpe oplevelse.

Interceptor-programmøren har forresten lige lagt sidste hånd på en helt ny PC-simulator ved navn **Jet Fighter**. At dømme efter skærmbillederne, minder spillet meget om Interceptor, men det vides endnu ikke, om spillet kan købes udenfor USA.

Project: Stealth Fighter er ko-deordet for et nyt spionfly i det amerikanske luftvåben. Flyet er eftersigendeså hemmeligt, at Pentagon hårdnakket benægter dets eksistens, men det har ikke afholdt Microprose fra at lave det om til en computer-simulation. Spillet fås til 64'eren, og det er virkelig velpræsenteret. Før man overhovedet letter, skal man igennem adskillige skærme med forskellige valgmuligheder.

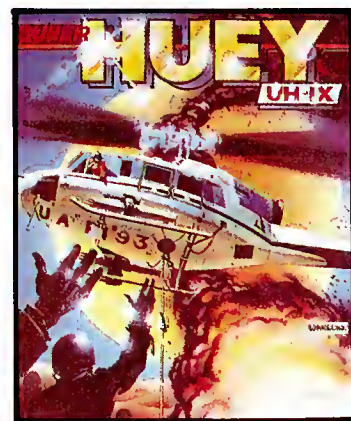
Det særlige ved F19 flyet er, at det er udstyret med en helt ny ECM teknologi (Electronic Counter Measures), som gør flyet usynligt på fjendens radar. En vigtig del af spillet, består i at udnytte denne

feature rigtigt.

Der er et hav af missioner og sværhedsgrader, og selv om wire-frame grafikken ikke ligefrem er banebrydende, så byder denne simulation på mange timers varieret underholdning.

Microprose har for nylig udgivet en follow-up til PC'en, som de har døbt F19. Her overgår firmaet sig selv, hvad præsentation angår: spillet kommer i en kæmpe æske fyldt med tomme-tykke bøger, overlays og meget mere. Hvis du har en PC med farve-grafik, så kan du godt begyn-

Super Huey var en af de første helikopter-simulationer.



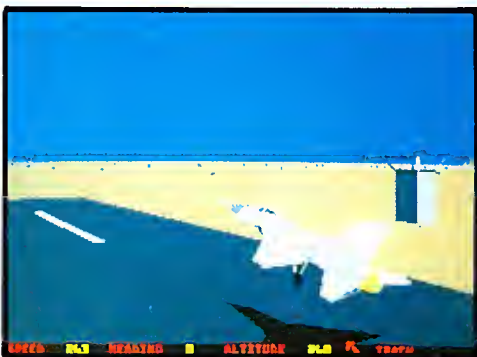
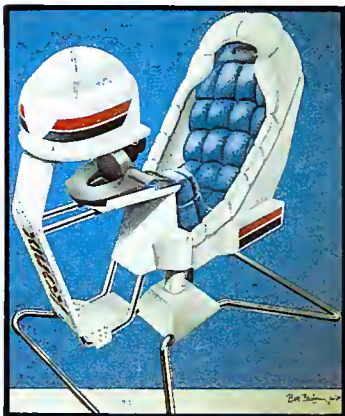
Flight Path 737 - kan ikke anbefales!

de at spare sammen til F19! Grafikken er simpelthen utrolig hurtig, detaljeret og overbevisende, og alt i alt kan man sige, at F19 er for PC'en hvad Interceptor er for Amigaen. Et klart must.

HELIKOPTER-FLYVNING

Helikopterne er et helt specielt kapitel i flyvningens historie. Et fly kan holde sig let og ubesværet i luften på grund af sin aerodynamiske udformning, men hvis en helikopter ikke hele tiden bliver styret rigtigt, er der en stor risiko for at den styrter ned. Dette betyder, at en helikopter er langt sværere

Vil fremtidens flysimulatorer bevæge sig?...



AMIGA - F 18 "Interceptor" er nok den mest suveræne simulation til dato!

at flyve, end en almindelig flyvemaskine. Alligevel siger Oberst John Rosenow (U.S. Airforce), at en erfaren spiller, efter et par måneders træning i en helikoptersimulator, vil have en god chance for at kunne flyve en Hughes 530 MG i det virkelige liv.

Det er sjældent at grafikken i helikopter-simulatorerne når op på højde med de bedste fly-simulatorer. **Super Huey** fra Cosmi er dog et af de flotteste helikopterspil på markedet. I denne simulation til 64'eren kan du vælge mellem forskellige missioner, der spænder lige fra ambulance-flyvning til regulær luftkamp. Grafikken er ensformig men meget imponerende, og lyden er også ret god.

I fortsættelsen, der (underligt nok) hedder **Super Huey 2** har Cosmi lagt en masse nye missioner ind i spillet. Her kan man f.eks. opleve at flyve rundt blandt højtravende bjerge midt i en forrygende snestorm! Eller man kan få til opgave at slukke steppebrande! Eller hvad siger du til en rask lille tur gennem Bermuda-trekanten? Hvis du vælger sidstnævnte mission flipper spillet helt ud - mere skal vi ikke

che kamphelikopter, men denne gang er der hele 7 missioner at vælge imellem. Manualen er af den sædvanlige høje Microprose standard, og spillet er meget omfattende med masser af options. Grafikken er ikke det helt store - heller ikke på Amiga-versionen, der snart udkommer (godt og vel 3 år forsinket!) - men gameplayet fejler ingenting.

HØJT AT FLYVE!

Vi har nu set på nogle af de mange fly-simulatorer, der i dag findes til hjemmecomputerne. Men hvad med fremtiden? Hvordan ser fremtidens simulatorer ud?

Det er selvfølgelig umuligt at forudsige udviklingen, men der er alligevel nogle klare trends, som vi her kort vil ridsse op.

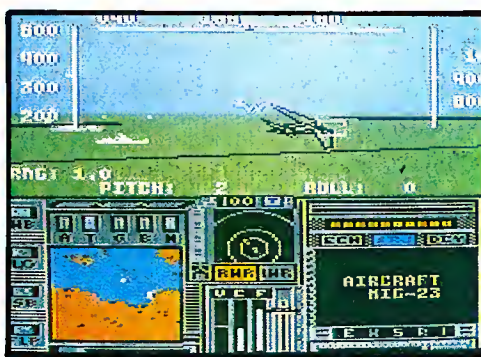
Helt sikkert er det, at softwarehusene fortsat vil konkurrere indbyrdes om, hvem der kan lave den mest naturtro grafik. Man kunne forestille sig, at programmørerne gjorde brug af fraktaler for at skabe "naturlige" 3D landskaber - en teknik der allerede er brugt i det gamle 64-spil "Rescue on Fractalus". I takt med at com-



Som I nok kan forstå, så rummer fremtiden en masse fascinerende perspektiver for flysimulatorerne. Meget tyder på at denne spiltype vil udgøre en stadig voksende del af spiludbuddet. En udvikling som vi kun kan glæde os over, for hvad er mere spændende end at få luft under vingerne? Eller for at bruge en omskrivning af et gammelt Microprose slogan, der vel mere end noget andet fortæller, hvad det hele drejer sig om:

Flyvningen er simuleret - spændingen er ægte!

Allan Svendsen og Søren Bang Hansen.



C64 - Project : Stealth Fighter.

røbe her. Begge Super Huey spil kan varmt anbefales.

Tomahawk er navnet på en anden C64-helikopter simulator. Programmet er lavet af Digital Integration, og det har mange af de samme kvaliteter som DI's Fighter Pilot. Spillet er en simulation over den kendte Hughes Apache angrebs-helikopter, og det er lettere at mestre end de fleste. Du kan vælge mellem træning eller 3 forskellige kampmissioner.

En af de fineste helikopter-simulatorer, der er til rådighed, må nok være **Gunship** fra Microprose (hvor har jeg hørt det firmanavn før??). Også her flyver man en Apa-

puterne får kraftigere processorer, vil grafikken nærme sig realtime, og så er vi allerede nået et godt stykke hen ad vejen mod den perfekte simulator.

Hvis CD ROM teknologien står igennem, åbnes der helt nye muligheder for at blande "ægte" video-optagelser ind i simulationerne. Denne teknik har været brugt i arcadehalerne i mange år.

Som prikken over i'et, kan det være man indfører bevægelige kabinetter. Dette er allerede set i forbindelse med den nye spillekonsol fra Konix, så hvem siger at fremtidens flysimulatorer ikke bevæger sig?



I NÆSTE NUMMER FØLGER VI DENNE ARTIKEL OP MED EN SPÆNDENDE REPORTAGE - DIREKTE FRA FLYVESTATION SKRYDSTRUP. LÆS MERE HEROM PÅ SIDE 54

Vor mand i London bringer dig en dugfrisk situations-rapport fra de engelske spillehaller.

ARCADE ARCADE ARCADE

London er fyldt med arcade-haller ("Amusements" kalder de dem) og i den relativt korte tid jeg havde til rådighed, lykkedes det mig at opspore ikke mindre end 5 forskellige haller, der alle var proppet med spille-maskiner.

Spillene udgør en broget blanding af godt og skidt, nyt og gammelt. I denne artikel vil jeg kort beskrive nogle af de spil, som du finder i de britiske spillehaller netop nu.

Oplevelsen i højsædet

Det er vigtigt at slå fast, at arcade-spil er noget helt andet end de spil, du spiller på din hjemmecomputer.

Arcadespillene forsøger at give spilleren en oplevelse, som får ham til at smide endnu en mønt i maskinen, og derfor er der som regel gjort mere ud

af indpakningen end af indholdet. "Oplevelsen" er i højsædet på bekostning af gameplayet, og det er en af grundene til, at de fleste arcade-konverteringer er så dårlige. Denne tendens er blevet endnu mere tydelig i takt med at teknologien har gjort fremskridt indenfor computergrafik, lyd osv. Man "spiller" ikke arcadespil. Man "oplever"!

En rigtig rystetur

Mens arcade-producenterne i de foregående år har koncentreret sig om, hvordan man kunne forbedre grafikken (flere skærme, laser-grafik, 3D briller mv.), så tyder alt nu på, at udviklingen er ved at tage en ny retning. Realistisk lyn-grafik er nærmest blevet en selvfølge, og idag lægges der mere vægt på selve den fysiske præsentation af spille-

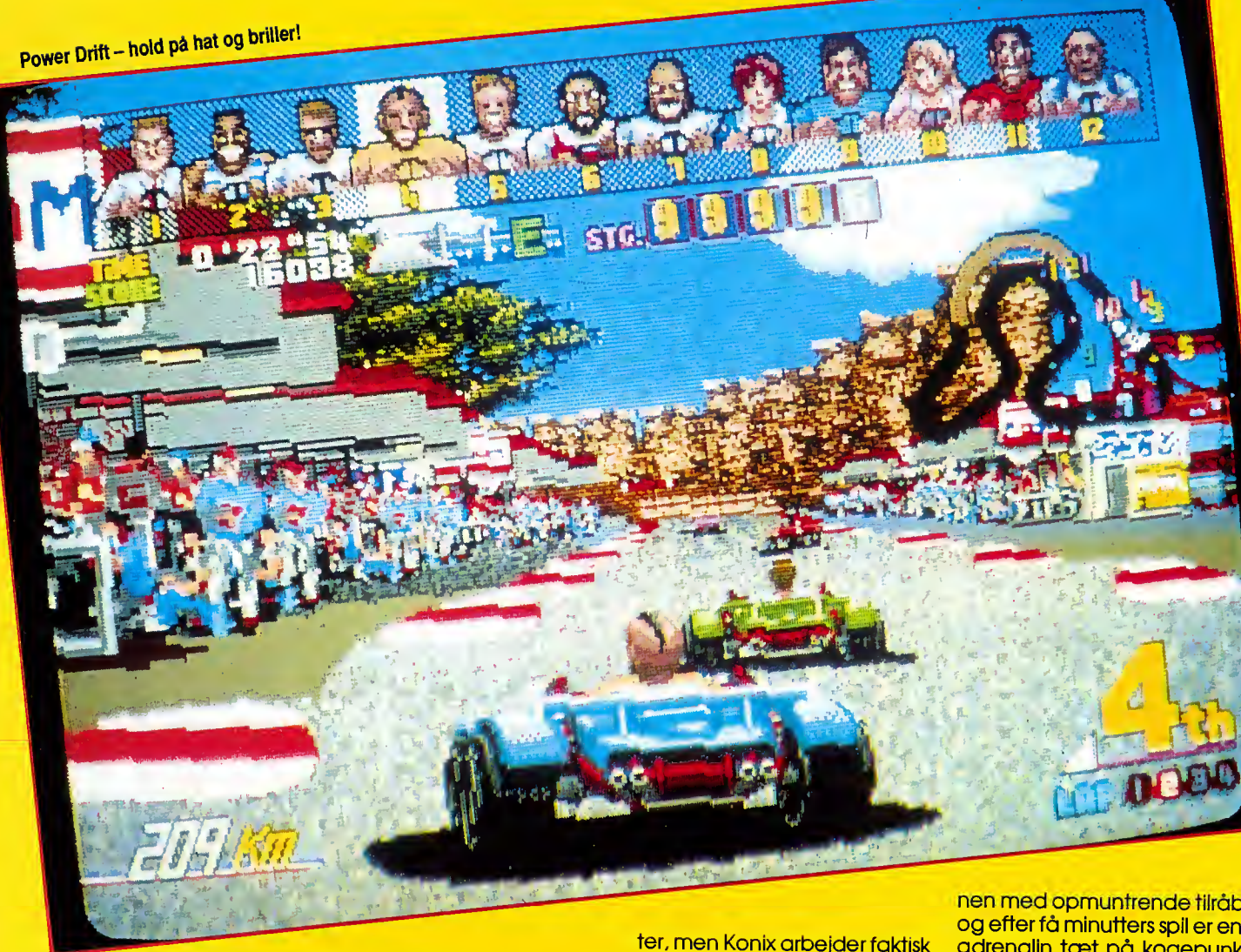


Afterburner er ikke for folk med søsyge!

Grafikken er det store trækplaster i Turbo Outrun.



Power Drift – hold på hat og briller!



ne - spillkabinetterne.

Denne udvikling startede for alvor med "Afterburner", som er et skole-eksempel på, hvordan arcade-spillenes fiksering på "oplevelsesen", gør dem totalt uegnede til hjemme-computere. Enhver, der har spillet Afterburner på sin egen computer, vil sikkert give mig ret. Hvis nogen skulle være i tvivl, så er Afterburner (vi taler her om spillemaskinen) et af-sindigt hurtigt skydespil. Spillet

findes også i en almindelig, "opretstående" udgave, men den mest populære version er den, hvor man sætter sig ind i det store, strømlinede kabinet, smider en mønt i maskinen og bliver rystet godt og grundigt rundt, idet kabinettet fræser frem og tilbage i takt med flyets bevægelser på skærmen.

Denne fornemmelse kan selvsagt ikke gengives på en almindelig hjemme-compu-

ter, men Konix arbejder faktisk på en bevægelig stol til deres nye spillekonsol, så det kan være at vi i fremtiden skal have søsygetabletter, før vi "kravler ind i" vores yndlings-spil.

Og i mange af de nyere "kabinet-spil" går det faktisk så hårdt til, at spille-hallerne burde indføre brækposer som standard-udstyr! Tag nu for eksempel "Powerdrift" fra Sega. Her har vi et tilsyneladende helt almindeligt go-cart-spil, hvor man skal styre sin bil gennem en bane fyldt med broer, bakker og hård-lesving.

Men ved nærmere eftersyn viser det sig, at denne automat rent faktisk er udstyret med sikkerheds-sele, og hvis du ikke bruger det er det absolut på eget ansvar! Et spil koster et helt pund (ca. 14 kr), men oplevelsen kan til gengæld også sammenlignes med en tur i tivolis store rutche-banel! Man fræser simpelthen bare derudad, og hver gang man kolliderer med en af de andre biler, er man taknemmelig for, at man huskede at spænde sikkerhedsselen!

Undervejs kommer maski-

nen med opmuntrende tilråb, og efter få minutters spil er ens adrenalin tæt på kogepunktet.

Hvis du har en hemmelig drøm om at gå Luke Skywalker i bedene, så kan jeg anbefale "Galaxy Force" fra Sega.

Denne maskine koster også et pund, men igen er oplevel-



Operation Wulf – er man her gået over strengen?

ACTION!
ACTION!
ACTION!

ARCADE ARCADE ARCADE

sen et godt stykke ud over det sædvanlige. Du kravler op i kabinettet, sætter dig godt tilrette i den behageligt tilbage-lægnede stol, fatter om styrepinden med højre hånd og.... Wow! Spillet føles næsten som en "Star Wars" film - her er det bare dig selv der styrer! Du manøvrerer dit rumskib rundt mellem meteorier, fjendtlige rumflåder mv., og grafikken slår alle rekorder.

Det ene øjeblik ser du en stjernekrædder som en lille plet ude i horisonten - det næste øjeblik fylder den hele skærmen. Gigantiske grafikfigurer bliver flyttet rundt på skærmen med lysets hast, men i modsætning til Afterburner, så har man faktisk en reel chance for selv at påvirke slagets gang.

Vold og lemlestelse

...har altid været populære femaer i spillenes verden, og det gælder i særdeleshed for arcade-spillene. De fleste har sikkert hørt om "Operation Wolf". Det er efterhånden et godt stykke tid siden, at denne kontroversielle maskine først dukkede op i spillehallerne, men den dag idag kan dette spil stadig samle en kø af interesserede tilskuere. Kabinettet er udstyret med et meget realistisk maskingevær, og så kan du vist selv tænke dig til handlingen! På skærmen myldrer det frem med soldater, helikoptere, slagskibe mv., som alle skal have det glatte lag. Du er udstyret med en begrænset mængde af ammunition og granater, men undervejs får du mulighed for at opsamle ekstra-våben. Det sker også, at en sygeplejerske eller en anden civilist kommer løbende henover skærmen, men hvis du i den almindelige forvirring kommer til at skyde en uskyldig, mister du en masse energi. En af ulemperne ved Operation Wolf (udover det noget tvivlsomme tema) er, at der ikke er noget sigtekorn i spillet. Den eneste mulighed man har for at forudsige, hvor ens strøm af kugler vil ende, er støvskyerne fra de projektiler, der slår ned i jorden. Denne fejl er heldigvis rettet i fortsæt-

På forbryder-jagt i "Chase HQ"



telsen - Operation Thunderbolt - hvor man også har muligheden for at spille to spillere på samme tid. Ideen er, at man her kan samarbejde om at udrydde fjenden. I Operation Wolf scrollede skærmen hele tiden i samme retning, men i Operation Thunderbolt er spillet inddelt i forskellige levels, hvoraf nogle scroller lodret. Alt i alt minder de to spil

meget om hinanden, og selv om antallet af døde er rekordstort, er det svært ikke at lade sig rive med af den hektiske action.

Ud at køre...

Bilspil har altid været en af arcade-hallernes mest populære genrer. Alle kender sikkert Outrun - det klassiske racerspil med den flotte grafik og det rystende rat. Nu er der imidlertid kommet en fortsættelse - "Turbo Outrun" - som efter al sandsynlighed vil blive lige så populær som sin forgænger.

I den nye version er bilen udstyret med en turbo-funktion (deraf navnet), som sætter ekstra skub i hestekræfterne, og grafikken er også betydelig mere varieret. Undervejs kommer man til forskellige "mellestationer", hvor man kan forbedre sin bil - f.eks. med en kraftigere motor eller bedre dæk. Selv klimaet varierer i Turbo Outrun - der er voldsomme regnbyer, vandpytter, og spillet introducerer også natkørsel som et nyt element.

Spillet virker umiddelbart lidt sværere end sin forgænger, men det er ekstremt flot, og på alle måder en værdig efterfølger.

"Chase HQ" er ikke et helt almindeligt bilspil. Det er ikke noget racerspil i egentlig for-



Hard Drivin er kun for den med kørekort.

ACTION! ACTION! ACTION!

at komme først over mållinjen.

Mens vi er ved usædvanlige bilspil, så må vi ikke glemme "Hard Drivin". Faktisk er det lidt misvisende at betegne denne arcade-maskine som et "spil" - det ville være mere rammende at bruge betegnelsen "bil-simulation". Du sætter dig ind i en lukket kabine, som til mindste detalje er udført som i en rigtig bil. Når du har proppet pund-mønten i automaten, trykker du ikke på start-knappen. Du drejer tændings-nøglen! Herefter træder du på koblingen, skifter gear, løsner koblingen og træder på speederen. Hard Drivin' må betegnes som enhver køreskole-lærers drøm. Alt er præcis som i en rigtig bil. Udsynet vises i udfyldt wire-frame grafik, og også lyden er state-of-the-art.

Desværre er spillet nok lidt for realistisk, eller rettere - det er SVÆRT! I mine 3 første for-



Der skal en stærk mave til, når de stejleste bakker forceres (Power Drift).

stand - snarere en decideret biljagt! Du spiller rollen som en rå politimand, i bedste "Miami Vice" stil, der er på jagt efter en farlig forbryder. Når du får øjenkontakt med den mistænkte bil, aktiverer du sirenen og trykker sømmet i bund!

Selve kørslen er ret nem at mestre, men der er en tidsfaktor indbygget i spillet, og forbryderen skal standses, inden stopuret løber ud. Både grafik og lyd er af en pæn standard, og det er rart at se et bilspil, hvor det ikke bare gælder om

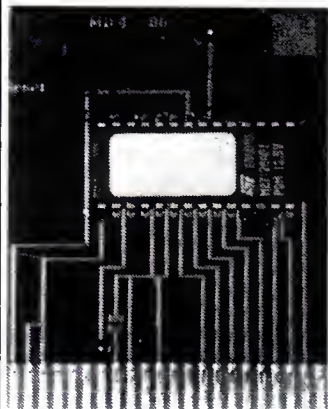
søg, døde jeg næsten før jeg fik startet, og det var først ved 4. pundstykke at det gik op for mig, at jeg skulle holde mig i venstre side af vejen! Men selv derefter er spillet utrolig svært. Hvis man drejer for skarpt, skider bilen fuldstændig ud, og rattet blive umuligt at holde.

Misforstå mig ikke, Hard Drivin' er en meget imponerende maskine, men det er vel de færreste der gide bruge adskillige pund på at øve sig i et spil, der tydeligvis kræver flere timers træning, før man rigtig får fod på det.

Søren Bang Hansen

TURBO

På din Commodore 64/128.



Med et turbomodul.

Indeholder:

- ✱ **Båndturbo**
ABC TURBO (m. flimmer)
Kan save på disk.
- ✱ **Disk turbo**
202 blokke på
12 sekunder
- ✱ **Disk kopi**
Til hele sider.

PRIS: 87 KR.

Prøv det GRATIS i 8 dage

05643536

YMERDRYS

har vi ikke! Men til gengæld
BILLIGT OG HURTIGT
SOFTWARE

COM. 64 - AMSTRAD:

CASS 99,-
DISK 149,-

AMIGA-ATARI ST-IBM PC:

149,- 199,-
249,- 299,-

ENDVIDERE FØRER VI:

BUDGETSPIL:

29,95 39,95 98,-

JOYSTICKS:

bl.a. ARCADE, KONIX, WICO

TLF: **53535486**

HARD~SOFT ma-lør: 13-21

v/ Theis Riiber

Leverer i hele Danmark, dag-dag

COMMODORE 64 MODULER

SUPER 5 TURBO modul kr. 248,00
ABC Flash (m. strber), ABC Flash V3.0 som
saver direkte til diskette, Diskturbo X8, Azi-
muth justering (tonehvd), Basic, Reset II.

TURBO BOOSTER modul kr. 248,00
30 gange hurtigere load-tid fra disk uden
ombygning af diskettestation! (202 blokke ca.
8 sek.) Backup-program som klarer den
daglige husholdning såsom formater, kopi-
ere, slette, give diskordre osv. Basic, Reset II.

TOOL BOX modul kr. 298,00
Her er masser af godt hjælpeværktøj samlet
på eet modul til både tape og disk:
DISKFASTLOAD er 8 gange hurtigere op til
200 blokke. DISKHYPALOAD er 10 gange
hurtigere op til 180 blokke. ABC FLASH med
strber. ABC FLASH med direkte save til disk.
TURBO TAPE II egne programmer på ABC
turbo, MULTIBACKUP filekopiering, formater-
ing, sletning, diskordre m.m. 202 COPY disk til
turbotape, turbotape til disk. COPY 190 disk
til tape, tape til disk, tape til tape, disk til disk
(også turbo) AZIMUTH justering stiller alle da-
tasetter til et hvilket som helst bånd. MANIPU-
LATE DISK laver directoryen som du ønsker
den (flytter f.eks. filer og laver streger). FLASH
CODER giver dine programmer en kode, som
formaterer disketten, hvis der læses nogle
ændringer i dit program! Intet kan ændres
eller fjernes. ADRESSELOCATOR giver start-
adresse i decimal og hexadecimal. Er
uundværlig ved eprombrænding og crunch-
ing. BACK TO BASIC. RESET II.

ACTION REPLAY modul kr. 698,00
Freeze-kopiering af op til 249 blokke. Kom-
pressor. 2 diskurboer X25. Tapeturbo.
Gamekiller. Maskinkodemonitor.

SENDES OVERALT.
PORTO KR. 22,00.

Leg og Hobby

JERNBANEGADE 42

TLF. 08 23 10 98

GIRO 2 43 82 83 9460 BROVST

Brugerprog til C-64 fra... PENNY SOFT

Endelig !!!

Plus-FINANS

Bogføring for firma, forening og
privat. Kontoplan med op til 100
konti. Egen kontoplan kan opstilles.
Posterings efter bilag, indb. balance
kontrol. Automatisk bogføring, m/u
moms kontering. Udskrift af konto-
plan/kontokort/posterings- og sal-
dolister. Intro lavpris...

KUN kr. 495,00

Dette er kun et udsnit af vort
udvalg af programmer for både
hobbyprogrammøren og den kræsne
bruger.

Udnyt vort tilbud !

Kuponen el. et brevkort kan bruges.
Gratis disk kommer automatisk med.

PS! Annoncen er skrevet med
Printfox, (m. hjælp fra Eddison.)

Stadig... **Kr. 420,00**

PlusKARTOTEK v.2

Til adm. af adresser, videobånd,
bogsamling etc., til foreningsbrug
og privat. Ny version med udvidede
printerfunktioner til labels, lister
og girokort. Editering som med en
tekstbehandling. Alle den tidl.
versions værdsatte funktioner mht.
søgning, sortering, tekstindfletning
mv. er bibeholdt.

kr. 240,00

PlusTEKST

En særlig brugervenlig tekst-
behandling! Nem og dog avanceret.
Dansk karaktersæt indbygget. Slet,
ret, indsæt direkte. Alle printerens
egenskaber (store bogstaver,
inversskrift mv) styres fra program.
4 sider tekst i hukommelsen og
inkl. kopi og blokfunktioner.
Kompatibel med PlusKARTOTEK.

kr. 240,00

PlusTEKST og PlusKARTOTEK ved samlet bestilling **KUN kr. 395,00**

PlusBUDGET

Rigtigt udnyttet vil dette pro-
gram hurtigt tjene sig ind igen:
Månedsbudget / årsbudget, som
løbende kan justeres. Automatisk
saldo. Omfattende printerfunctio-
ner, til alle serielle printere.
Kompatibel med PlusTEKST.

Kr. 95,00

EDDISON

Helt nyt tegneprogram til C64. 4
tegneskærme m. fri scroll. Trinløs
forstør./formindsk./forskydning/
drejning/spejling over hele billed-
felt. Tekstfunktion. Bld. kan bruges
i **Printfox**. Joystick/mus. Udprint
m. alle gängse printere. DK-vejledn.

TILBUD ! (Normalpris kr. 295,00)

Kun kr. 245,00

KUPON - JA ! Send Deres GRATIS katalog til:

Navn: _____
Adresse: _____
Postnr./by: _____
Samtidig bestilles: _____
Betalings: pr. efterkrav (plus porto) / check vedlagt.

Afsted med
posten ...



Penny Soft

Ole Rømersvej 58
2630 Tåstrup
Tlf. 02 99 96 28

MED AMIGA GENNEM LYDMUREN

Lars Jørgensen fortæller om samplingens mysterier, og kigger nærmere på AudioMaster II - en ny lyd-revolution til Amigaen.

Mange spil og demoer til Amigaen indeholder tale og lydeffekter, der lyder helt naturligt. Du har måske tit undret dig over, hvordan dette kunne lade sig gøre, for man kan jo ikke sætte sig ned foran en lydeditor og lave et naturtro anmelder-dødsstrid, vel? Nej, men man kan lægge det ind i computeren med et simpelt stykke hardware, der er billigere end et diskdrev, og en mikrofon (giv ham 10 dårlige spil og 3 timer til at anmelde dem i, så kommer dødsstridet helt af sig selv).

Det stykke isenkram, der sidder mellem mikrofon og Amiga, hedder en sampler.



Samplersens job består i at konvertere analoge signaler til digitale, som computeren kan forstå og bearbejde. I samplersen sidder en mikrofonindgang (eller to, hvis den er i stereo) og en knap til at justere input-styrken, så man behøver ikke at være medarbejder i Puk-studierne for at kunne bruge båndet.

Når du så brøler ind i mikrofonen, begynder samplersen at knokle. Hvert sekund stopper samplersen tusindvis af gange (dette antal kaldes "sample-rate", eller "samples pr. sekund" (SPS) og siger "Hey

- hvor høj er den lyd, vi hører netop nu?", angiver en værdi for lydstyrken (udtrykt i en byte) og sender den videre til computeren.

Det er klart, at jo højere sampleraten er, jo klarere bliver gengivelsen. Men høje samplerates æder samtidig også RAM. En samplerate på 20000 sps bruger således 20000 bytes i sekundet.

Anvendelser

Når man nu har fået lagt anmelderens dødsstrid ind i computeren (og sendt ham på hospitalet), kan man begynde at bearbejde lyden. Den kan bruges til masser af ting - lyden af din spiller, når han aktiverer en dødsfælde i dit nye spil "Indlaner-Jonas på eventyr i Ribe Domkirke", eller et instrument i din nye musikdemo med Heavyrock, eller kundens reaktion overfor konkurrentens produkt i en salgsgdemo, etc. etc. Mulighederne er uendelige - det er kun din fantasi, der sætter grænsen (jeg synes jeg har hørt det der et eller andet sted før).

Det smarte ved digitale lyde, er at du har kontrol helt

ned til den mindste byte. Du kan redigere præcis som det passer dig, og til dette formål er der en masse lydredigeringsprogrammer på markedet. "Computer Action" har her kigget nærmere på det nyeste af dem.

Audiomaster II ...

er det nyeste udspil fra Aegis, og det er ingen overdrivelse når jeg (og Aegis selv) hævder, at dette er det bedste program inden for lydredigering på Amiga.

Programmet kommer i en enorm æske med en manual og to disketter. Manualen er

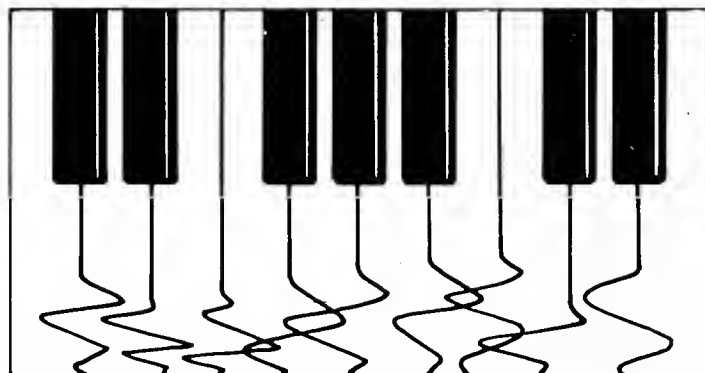
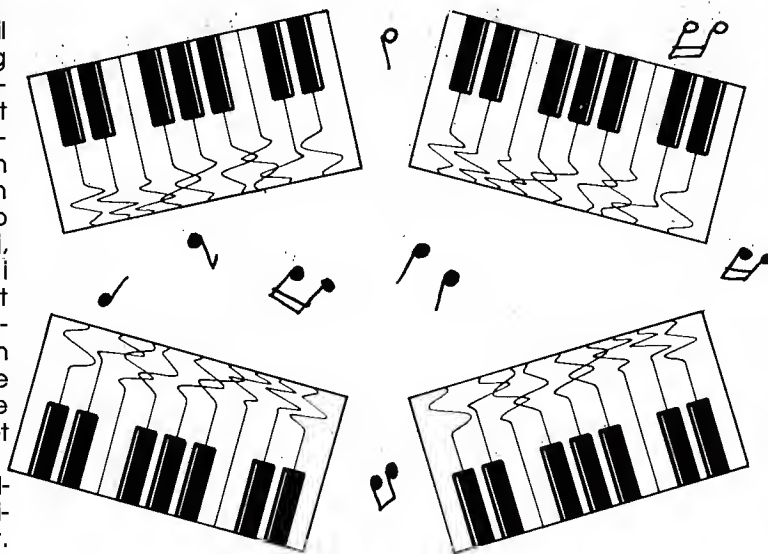
rigtig god, og forklarer dig alt om sampling på en nem og letforståelig måde. Den er forsynet med et godt index, så du altid kan finde hjælp hurtigt. Den ene diskette indeholder AudioMaster II samt en række utilities (sjovt nok ligger der også en viruskiller på disketten). Den anden disk indeholder 4 samples af den højeste kvalitet, jeg nogensinde har hørt - jeg giver dem helt ret, når de siger, at AudioMaster II har højere kvalitet end en CD!

Programmet kan arbejde i stereo såvel som i mono. Det er i stand til at sample med en rate på 56000 sps - det dobbelte af, hvad Amigaen's hardware er designet til. Det har realtime effekter og det kan gemme i Sonix og Deluxe Music Construction Set instrument-formater.

Man starter med at klikke på Sample, og straks smutter der et oscilloskop frem på skærmen, så man kan flippe ud over programmørens evner og indstille den korrekte inputstyrke på samplersen. Dernæst kan man stille på et parameter, der kompensere for forvrængning - en god ting, især hvis man bruger en billig sampler. Sluttelig kan man indstille "triggerlevel", dvs. hvor højt man skal tale, før samplersen bliver aktiveret. Når alt er fintunet, drikker man en liter Cola i eet drag og fornærmer mikrofonen med et gigantisk ræb. Så har vi vores sample i kassen, og nu skal vi lege!

Bøvs med variationer

Vi kan starte med bare at høre lyden igen og hyle af grin,





men efter et stykke tid bliver det kedeligt. Så finder vi saksen frem.

Hvad med at klippe et stykke af lyden ud, og sætte den ind en masse andre steder? Genialt - det her kunne MC-Einar ikke engang slå! Vi kan også få hele stykket spillet baglæns - og derefter lægge et afsindigt naturtro ekko på. Eller måske vort sample med eet af de samples, der ligger på den medfølgende demodisk, så man kan høre et stykke smukt funkemusik med et monsterræb i baggrunden. Hvad med lydeffekter til den næste Walt Disney film? Vi speeder det hele op, og hører Mickey Mouse opføre sig uanstændigt. Alt dette, og meget mere, kan du gøre med AudioMaster II. Desuden er der sjove ting såsom Real Time Echo. Tal i mikrofonen, og du vil tro du var blevet forflyttet til Bornholm's Ekkodal. Og Real Time Delay, eller på dansk: Snak i munden på dig selv. Når du taler, bliver gengivelsen nemlig forsinket et lille stykke tid.

Gennem lydmuren

AMII bryder lydmuren på Amigaen, og giver dig total kontrol over alt. Men for at komme helt op på de 56000 samples i sekundet, skal du have en 68020 processor i maskinen. Så får du til gengæld også masser af datakraft for pengene - 55930 sps både i stereo og mono. Har du den almindelige 68000 processor, kan AudioMaster II sample med 27965 sps i stereo og 44744 sps i mono.

Disse hastigheder kræver et rigtigt mandfolk af en sampler, og i den forbindelse kan jeg nævne, at det danske firma Creative Sound netop har udviklet en sampler, der kan sample med 56000 sps i stereo. Vi kigger nærmere på denne sampler i et kommende nummer af CA.

Hvis du vil have krystallklar lyd, kan AudioMaster II slå det indbyggede hardwarefilter på A500 og A2000 fra, hvilket giver en meget klarere lyd (På A1000 er man nødt til at fjerne loddekolben for at slå filteret fra).

Kritik

Der er dog eet punkt, jeg kan kritisere AudioMaster II på: Hvorfor kan man ikke sample direkte til disk? Eller afspille lyde direkte fra disken, uden at lade det hele ind i ram først? Selvfølgelig kan man ikke redigere i lyden, når den ikke er i ram, men nogen gange har man måske brug for et uredigeret sample på 5-10 minutter.

Nu, hvor lyden er oppe over CD-kvalitet, kræver det jo også en hel del ram (der er over 600MB på en CD), og derfor ville det være smart, hvis man kunne sample direkte ned i en fil på en disk - især hvis man har harddisk. Der findes jo lydprogrammer, der kan spille samples af uendelig varighed fra disketten.

Out of memory?

Sampling er meget ramkonsumerende. Når AudioMaster II er bootet op på en standard A500, har du kun sølle 230K at boltre dig på. Hvis du er seriøs med din sampling, skal du derfor anskaffe dig 3MB ram eller mere - og husk, at rammen pga. de høje hastigheder skal være defineret kontinuerligt, før AudioMaster II kan arbejde med den. To Auto-konfigurerende ram-boards i en A2000 kan således ikke bruges til noget, da de deler rammen op i to stykker og AudioMaster II kan kun bruge eet af disse stykker.

Det samme gælder for en 512K udvidelse til A500 - AudioMaster II kan kun bruge de øverste 400K af den megabyte, der ligger i maskinen, da ramudvidelsen ikke ligger som en kontinuerlig forlængelse af

Chipmem. Derfor skal al rammen helst være samlet på eet udvidelseskort.

Konklusion

Men på trods af disse små kritikpunkter, er Audiomaster II faktisk en lille revolution inden for lydredigering på computer. Programmet er ekstremt brugervenligt - du kan ikke gøre noget forkert, uden at få det pænt forklaret først, og manualen har svar på alle dine underlige spørgsmål. Du behøver hverken at råbe, skrigge eller kunne indviklede fagudtryk. Du behøver blot at klikke på en museknap for at aktivere de afsindigt komplicerede beregninger, som programmet udfører uden tøven.



Audiomaster II får konkurrenternes programmer til at ligne et bøjet håndsving på en spilledåse. Hvis du har tænkt dig at rode med digital lyd og samplers, så er der kun eet rigtigt softwarevalg. Og det er AudioMaster II.

Audiomaster II kan fås gennem WorldWide på tlf: 01-501700.

Lars Jørgensen



The Magic One

- den gamle, mægtige troldmand, har ikke ladet høre fra sig i meget lang tid. Men nu er han atter tilbage i rampe-lyset, hvor han i sin vanlige troldmandsstil anmelder de nyeste eventyr spil, giver nyttige tips, og besvarer læsernes breve. Mine damer og herrer, tag godt imod... TROLDMANDEN The Magic One!

Encyclopedia Frobozzica



Megaboz

According to this article, Megaboz was a mysterious wizard who lived a hermit's life in the Public Valley. Some say he cast a Curse which will someday bring down the Empire, but royal spokesmen have denied all such rumors. Megaboz vanished in 789 GUE; some say the effort of casting the curse destroyed him.

Troldmanden Megaboz har kastet en forbandelse over det gamle Imperium. Kan du hæve forbandelsen?

ZORK ZERO

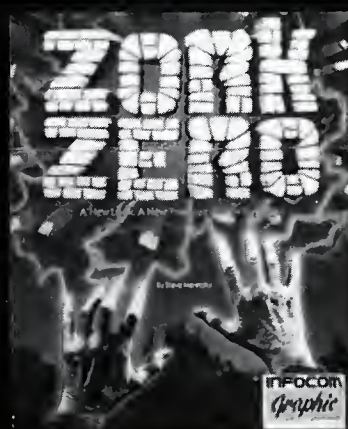
Infocom

Amiga, IBM PC, Macintosh, Apple II

Zork-serien er nok Infocoms største, idet den allerede består af fire titler (Zork 1-3 og Beyond Zork), men nu er der til alles overraskelse udsendt endnu et eventyr, der skulle være forgænger til de andre spil. Eventyret hedder Zork Zero.

I Zork 0 får vi hele historien om Det store Undergrundsempiriums fald og alle detaljerne bag opførelsen af det lille, hvide hus, der i sin nuværende form er kendt af næsten alle frygtløse eventyrere.

Eventyret tager sin begyndelse i 789 GUE, da "Kong Dimwit Flathead den udskøjende" og hans elleve søskene blev dræbt af troldmanden Megaboz (en gammel kollega), der samtidig så sit smut til at lægge en forbandelse over hele Quendor. Det lykkedes Dimwits troldmænd at udsætte ødelæggelsen i



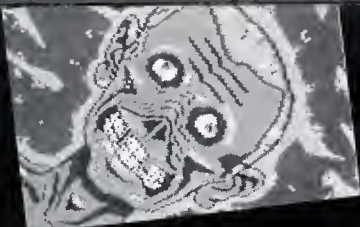
100 år, men andet magtede de ikke. Tiden gik, og mange forsøgte at ophæve forbandelsen, men intet lykkedes.

Nu, 100 år efter, vågner du op på stengulvet i den store sal på Dimwits slot. Det er forbandelsens dag, og alle borgens indbyggere er flygtet.

Kun du kan stoppe trylleriet ved hjælp af et stykke pergament, en fjern forfar efter slående skulle have stjålet fra selveste Megaboz. Kun een person, kongens hofnar, er blevet tilbage, og han gør bestandig sit for at hindre dig i at gøre fremskridt. Eller gør han? Hans luskede gåder er ikke alle lige nemme, men løser du dem, hjælper han dig til gengæld. Og er han virkelig hofnar?

Slottet og dets omgivelser består af ualmindelig mange lokationer, der alle bærer præg af Dimwit-familiens manglende proportionssans. Slottet har flere fløje og etager, en kælder komplet med underjordisk hav (Dimwit el-





Dette er blot
én af de
mange gru-
somme
sekvenser i
Manhunter.

skede søen, men hadede at gå udenfor) og ørken (Flathead-klanens yngste skulle jo også have en sandkasse). Uden for selve slottet - men indenfor murene - er der blevet plads til en hel by, der blandt andet rummer hovedsædet for Frobozz Magic Company: FrobozzCo-bygningen med de 400 etager. Derudover kommer den dygtige eventyrer vidt omkring. Sommerlotte i Fenshire, Frigid Rivers floddelta og den enorme "Brogmoide", der ifølge legenderne bærer jorden på sine skuldre (hvilket en af Flatheads ikke troede på: "Hvor skulle han så selv stå?" lød modargumentet - svaret findes i Zork Zero, men selv jeg, den mægtige Bigby, har endnu ikke fattet logikken). Problemerne i eventyret er af den forventede høje Infocom-standard - de er både originale, overraskende og udfordrende.

Mange garvede eventyre-re (mig selv inklusive) bævede af skræk, da Infocom begyndte at snakke grafik. Heldigvis mente de det ikke så slemt. Bortset fra en pæn ramme, en flottere opsætning og et selvtegnende kort er der ikke ret meget tegnet materiale. Dog har Steve Meretzky stået bag nogle logiske og visuelle problemer, der heldigvis ikke ødelægger selve eventyret. For eksempel får du muligheden for at spille Double fanucci (hvilket jeg selv altid har glædet mig til), Snarfem og Braggleslicks - alle de klassiske GUE-spil.

Præsentationen er som sædvanlig helt i top. Udover diverse stykker pergament får du også en kalender komplet med bibliografier og malerier af de tolv Flatheads, der alle er ualmindeligt fladpandede. Derudover er Zork Zero udstyret med indbyggede hints (brug dem ikke mere end højst nødvendigt!) og en god, men desværre lidt langsom, ordfortolker. Alligevel kan man roligt sige, at Infocom har gjort det igen! Zork Zero er et "traditionelt" Infocom eventyr i topklasse. Det bragte virkelig mit gamle trolmandshjerte i kog.

Parser	90%
Atmosfære	93%
Sværhedsgrad	Middel
OVERALL	95%

MAN-HUNTER NEW YORK



Amiga, Atari ST, IBM PC, Macintosh, Apple II

I år 2002 blev New York invaderet af de såkaldte "orbs", der mest af alt minder om løsevne øjencæbler - bare langt større. Og langt farligere...

Efter invasionen blev New York totalt afskåret fra omverdenen, og de overlevende fik påbud om altid at gå i brune kutter og holde ansigtet skjult. Værst af alt: de måtte ikke snakke sammen. At gøre det betød døden. Ikke noget at sige til, at folk gik hen og blev lidt deprimerede, og størstedelen af indbyggere har givet op. New York er under forfald.

Men midt i det hele er der nogen, der holder modet oppe, også selvom alle mennesker har fået indopereret en lille retningssender, så orbs'ene konstant kan følge ens bevægelser. Senderen har nemlig to fejl: den er ude af stand til at informere om bærerens identitet, og den virker ikke under jordens overflade.

Midt i det hele har de fremmede ansat udvalgte menneskelige overlevende til at holde øje med deres artsfæller. Disse Manhunters, som de kaldes, er udstyret med en

"MAD", der bruges til fortolkning af de mange signaler fra indbyggerne. Med en MAD kan man fokusere på et enkelt individ og følge hans bevægelser på en skærm. Det er en Manhunters opgave at udnytte sin MAD optimalt for hurtigst muligt at identificere og fange lovbrydende individer. Manhuntere kan bedst sammenlignes med stikkere. Du er en sådan Manhunter. I spillets begyndelse bliver du vækket af en orb, der informerer dig om din mission: "Der har været en eksplosion på Bellevue Hospital. Undersøg!". Herefter kan du bruge din MAD for at afspille bevægelsesmønstre for personer, der var i nærheden af hospitalet på det pågældende tidspunkt - i dette tilfælde dog kun en. Denne tracking er meget vigtig, idet du kun er autoriseret til at besøge steder, der er vigtige for din efterforskning. For eksempel har du nu mulighed for at besøge hospitalet, hvilket viser sig at være en ret ulækker oplevelse.

For "Manhunter: New York" har ikke ret meget at gøre med Sierra's tidligere eventyr. Det hele er meget filmisk anlagt med zoom-effekter og

mange andre detaljer, og du slipper helt for at styre en lille mand rundt i et 3D-landskab. Dette spil adskiller sig også fra alle sine forgængere ved at være brutalt og hårdtslående - til tider ligefrem ulækkert. Den sukkersøde eventyrstemning fra King's Quest, er her erstattet med halvt spiste lig og andre perversiteter.

Kontrollerne er også meget "anderledes", idet du kun styrer en cursor på skærmen - ikke noget med skrevne kommandoer. Hvis cursoren falder over noget spændende, får du måske en handlingsmulighed, der kan konfirmeres med et tryk på return. Denne form for brugerinterface kan godt gøre spillet sværere end det egentligt er, da det tit er umuligt at få computeren til at forstå, hvad man vil.

Hvis dine lyster går i retning af et traditionelt eventyr, skal du holde dig langt fra Manhunter, men ellers kan du godt give spillet en chance. Husk bare: det er SVÆRT.

Parser	41%
Atmosfære	83%
Sværhedsgrad	Svær
Overall	72%

Sierra On-line



Her udsættes du for en af bargæsternes makabre julelege: Du skal kaste knive mellem hans fingre, men hvis du rammer hans hånd bliver han vred.



- MEGET vred...

The Magic One

JOURNEY

Infocom

Amiga, IBM PC, Macintosh, Apple II

Journey fortæller en historie om død og ødelæggelse. En skygge af ondskab har lagt sig over landet, høsten slår fejl og sygdom raserer landsbyerne med usvlgelig præcision. Det eneste håb for indbyggerne er at finde den sagnoms-pundne troldmand Astrix, der som den eneste kan redde dem - måske.

En gruppe mænd blev sendt ud, men det er flere måneder siden, og man har intet hørt fra dem overhovedet. Nu truer vinteren igen, og man vælger at samle endnu en gruppe mænd.

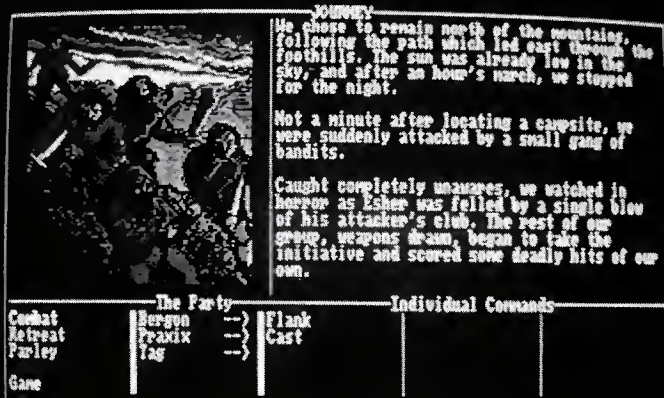
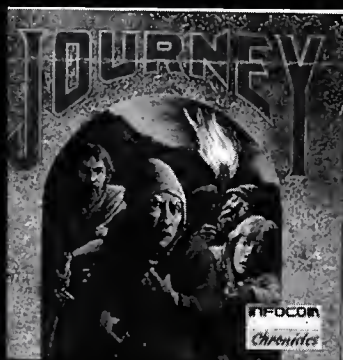
Gruppen, der består af 4 personer, er ledet af Bergon, en snedker. Endvidere deltager Praxis, den lokale troldmand og Esher, en velkendt fysiker. Endelig finder vi dig. Tag, købmandslærlingen, der skal sørge for teamets provi-sioner og føde dagbog.

Indtil videre lyder det hele

meget godt, men Journey er absolut ikke noget traditionelt Infocom-eventyr. Faktisk blev jeg meget chokeret, da jeg så det. Journey er hverken et "rigtigt" eventyr eller et rolle-spil. Nærmere en bog, hvor du selv bestemmer handlingen.

Skærmen er delt op i 3 afde-linger. Først og fremmest har vi et grafikvindue (snøft!) og et tekstvindue, hvori historien fortælles. Nederst finder vi kontrolpanelet, der består af gruppe-medlemmernes nav-ne, nogle holdkommandoer og nogle individuelle mulig-heder.

Alt efter situationen vil du



Som det fremgår af den specielle skærm-opbygning, er dette ikke noget traditionelt Infocom-spil.



kunne vælge forskellige handlinger i panelet. Her er det vigtigt at huske, at dine folk har forskellige evner, og at ingen er uundværlige. Selvom een person undersøger noget uden resultat, kan det godt være, at en anden kan få noget ud af det. Desværre har du i Journey tendens til at miste dine kompagnoner een efter een, så du til sidst vader rundt helt alene. Og det er ikke sjovt!

I starten fandt jeg spillet lidt kedeligt, men efter at have fundet de jordiske rester af sidste undsætningshold, begyndte der at komme skred i handlingen. Det lykkedes mig at finde Astrix, der fluks bliske op med en lang historie om det gode og det onde, hvoraf det onde desværre var ved at have overtaget i øjeblikket. Herefter blev jeg tildelt en mission, der gik ud på at finde nogle hellige amuletssten, som efter sigende - med Astrix' hjælp - kunne redde livet for fælleme i landsbyen...

Infocom har traditionen tro lavet en rigtig god manual og puttet nogle sjove ting i æs-

ken. I pakken finder du et flot (og en anelse magisk) kort samt en pose med et lille krystall. Da jeg første gang så krystallen var jeg nærmest overbevist om, at den var magisk, men så fangede mine øjne en lille detalje i posens indre. En lille hvid flap! Med rystende hænder trak jeg snippen ud og læste andægtigt den påtrykte skrift - måske var det et magisk ord... Men nej! Dybt skuffet kastede jeg posen fra mig, da det gik op for mig, at Infocom her havde lavet en særdeles pinlig brøler. På sedlen stod: "Made In Taiwan"!

Journey er på grund af spillemåden ret let, men menuvalget har dog ikke forhindret Infocom i at lave nogle til tider ganske avancerede problemer. Eventyret er egentligt et ganske udmærket spil, men det hele har mistet det særegne Infocom-agtige skær, der gjorde Journey's forgængere så specielle.

Parser	71%
Atmosfære	80%
Sværhedsgrad	Let
Overall	81%

The Magic One's BREVKASSE

Kære Magic One!

I den sidste tid har jeg brugt forholdsvis meget tid på eet bestemt eventyr. Spillet hedder **Uninvited**. Desværre føler jeg nu, at jeg sidder uheldigt fast. Jeg er kommet til en iskold hule, der er blokeret af en enorm gletcher, og jeg kan ikke komme forbi. Hjælp mig! Med eventyrlige hilsener

Hans Skov, Hillerød

Vær hilset, Hans! Svaret på dit problem ligger i den trækasse, du finder på første sal. Desværre har træassen ingen synlig lås, og den skal da heller ikke LÅSES op. Tag den med ned i indgangshallen, tænd op i kaminen og smid den på ilden. Du vil nu blive belønnet med et kobberpen-tagram, der kan løse problemet i ishulen.

Hej Magic One!

Jeg er en stakkels eventyrfa-

natiker, der sidder fast i et par adventures. Det drejer sig om **Rigel's Revenge** og **Emerald Isle**. I **Rigel's Revenge** kan jeg ikke komme forbi check-point'et. Jeg kan heller ikke få repareret tømmerflåden eller komme sikkert ind i lejren. Hjælp mig! **Emerald Isle** volder mig også store problemer. Hvordan får jeg lys under vandet, og hvad skal jeg gøre med statuen og skyskraberen? Hilsen

Søren "Wizkid", Vojens

*Hej Søren! I **Rigel's Revenge** skal du glemme alt om tømmerflåden, og i stedet undersøge den forulykkede bil nærmere. Her vil du bl.a. finde en ødelagt riffel, som du overraskende nok får brug for senere.*

Vagtpatrullen, der marcherer rundt i landskabet, er der faktisk ikke for at genere dig, men for at hjælpe dig forbi check-point'et. Ifør dig unifor-

men fra del 1 og slut dig til bagest i kolonnen af soldater. Husk også at se under bænkene på plazaen.

*Lysproblemet i **Emerald Isle** løses let, hvis du tager skålen og vender den om ("invert bowl"). Ved statuen skal du stikke pinden ind i hullet (Nix, Bigby er aldrig pervers!). Problemerne i skyskraberen og ved statuen hørersammen, så nu kan du nok komme videre begge steder.*

Hej Magic One!

Jeg er "stuck" i **Trinity**, da jeg ikke kan slippe væk fra parken. Det generer mig grusomt, for jeg har hørt, at eventyret skulle være ualmindeligt godt - også som Infocomspil betragtet. Hilsen

Mr. Megabrain, Odense

I parken skal du sørge for at få fat i den gnomon, der sidder i soluret, hvorefter du skal hugge den tomme barnevogn og

få fat i paraplyen. Husk også at købe brød af den gamle dame og se hellere at få snuppet papirfuglen - du får brug for det hele!

*Når bomberne begynder at falde, skal du køre barnevognen til Lancaster Walk og sætte dig op i den for en rystende - men alligevel livsnødvendig - køretur. Og så har du forresten ret: **Trinity ER** et af Infocoms bedste.*



Hvis DU sidder fast i et eventyr, eller har noget andet, du godt vil spørge The Magic One om, så fat pennen. Adressen finder du forrest i bladet, og hvis du mærker kuverten "Magic One", sørger vi for, at det når sikkert frem til The Magic One

ZORK ZERO

Selvom hofnarens gåder umiddelbart kan lyde indviklede, har de fleste af dem en logisk løsning - også selvom logikken måske er lidt "fjern". Fx beder han dig på et tidspunkt gætte navnet på en person, der dog er født samtidig med sin broder, men absolut ikke er tvilling. Det overraskende svar er: trilling! Et andet sted beder han dig gætte hans efternavn. Dette er ikke helt nemt (der er jo mange muligheder), men hvis du slår ham op i det tinstunge leksikon på biblioteket, finder du løsningen på dit problem. Det er i øvrigt en god ide at konsultere leksikonet jævnligt, da det indeholder et væld af oplysninger.

FRANKENSTEIN

Når du i del 2 af dette rædselsvækkende eventyr bliver spærret inde i slabyrinten, skal du holde nøje øje med væggene. Et sted finder du en indefrosset bjergbestiger med en ligeså indefrosset hakke, som du skal have fat i for at undslippe. Eneste mulighed er at affyre haglggeværet mod

EVENTYR TIPS

væggen (husk for guds skyld at tage sligt først!), men hvis du ikke passer på, ender du dine dage begravet under faldende slager. Brug geværet i lokationen nord for liget.

MANHUNTER NEW YORK

Efter at have kastet med knive i baren skal du vende tilbage til spillemaskinen og vinde (brug cursor-tasterne til at styre med det er det letteste). Billedet, du ser, stammer fra forlystelsesparken på Coney Island, hvortil du nu også kan rejse. Efter din tur GENNEM lokummet i parken skal du også huske på spillemaskinen, idet klokken har nøjagtigt samme layout. Men hvad nu?

BATTLETECH

Når du som Jason Young, blood løber rundt på Citadellet skal du sørge for at få nogle lektioner i krigshandlinger til fods, da du meget snart får brug for disse evner. Endvide-

re skal du købe et flack-suit eller en flack-jacket og et ordentligt våben.

Efter overfaldet skal du flygte til stjernehavnen (nord nord), hvor du - med lidt held - vil møde ligesindede personer.

For senere at afspille holodisken skal du tilbage til dit

værelse på Citadellet.

SPACE QUEST II

Tentaklerne under gitteret i det underjordiske kompleks skal (kan!) ikke dræbes, men hvis du holder dig helt tæt til muren, kan du lige snige dig forbi.

Når du igen er oppe på jordoverfladen vil du kunne finde en hule (det kunne du nu også før!), der er beboet af et overrækkert monster. Hvis det lykkes for dig at lokke edderkoppen ind i hulen, vil de to skabninger udradere hinanden.

POLICE QUEST

Efter at have stoppet flugt-billsen skal du bede om back-up og ellers blive i patruljevognen, indtil den når frem. Derefter stiger du ud, trækker din pistol og beordrer skurken til at forlade sin bil. Bed ham herefter om at række hænderne i vejret, og om at lægge sig ned! Nu er det forholdsvis sikkert at gå over og smække hansjern på fyren og konfiskere hans pistol. Husk at undersøge flugt-bilen nøje - også handskerummet.



AMIGA-BattleTech.

LÆSER-MARKED!

Velkommen til Danmarks største computer-marked! Det er gratis at annoncere, og spalterne læses af mange tusinde computerfreaks. Annoncer for piratkopier accepteres ikke, og alle annoncer skal være forsynet med telefonnummer eller adresse.

**KØB:**

Originale programmer til Amiga. Til rimelige priser.
01 780981

Spillet "Aliens" fra Electric Dreams (den amerikanske version).
06 258178

Alt til Neuromancer og Voyager: kort, koder osv. Kun til rimelige priser. Henvendelse Tommy, 05 801931

Phantasie 1+2 købes med
manualer. Kun fejlfri versioner.
Spørg efter Morgan. 02 952605
Project Space station 1985.
Skal være 100% i orden. Henv.
Tommy.
05 801931

SALG:

Professionel tegnemus til C64.
Tegner meget præcist. Leve-
res med tegneprogram og et
års garanti. Pris 795 kr + porto.
Spørg efter Henrik.
05 610464

Amiga spill: Carrier Com-
mand, Zany golf, Archon coll.,
Pioneer plaque, UMS, Virus
m.fl. Kun originale spill Priser fra
100 kr.
06 272517

C64 spl: Hacker II, Blood n
Guts, Grog's revenge, Outrun,
California games, Summerga-
mes 2: tilsammen kr 198.
03 130458

PC spll: The train, Zany golf,
Skate or die, Battle chess, Halls
of montezuma mfl. 200 kr/stk.
06 272517

Originale Amiga-programmer sælges: Deluxepaint II - 500 Nkr. 3 Stooges - 200 Nkr. Football manager II - 200 Nkr. Alle med manualer etc. Send ordre til meg. Betaling på forskudd. Lars Dybvad, Svalbardveren 16b, N-0375 Oslo 3, Norge.
02 140678

C64 spil: Intensity, Dragonninja, Middle Earth, Airborne Ranger, Wec le mans, Crazy cars + mange flere. Ingen plakatkooper. Priser fra 50 kr.
06 272517

C128 Intern, en databaseoverbog, 500 sider fyldt med program eksempeler i både Basic og maskinkode, samt en meget udførlig memorymap. På tysk. 100 kr.
03 786422

1 stk. Ogre strategispill lavet af
Origin/Microprose sælges for
200 kr. Eller byttes med andre
Microprose spill.
02 388014

C64, diskdrive 1541, monitor
1701, 2 joysticks, 5 spil, bøger
og en helt ny rensedisk. I alt
4000 kr! Alt er i fin stand.
01 654128

C64 båndspil: MACH med dansk instruktion. Evt bytte med graphic editor. 09 186646
Professionelle Amiga-programmer: Digipaint, Publisher 1000, Excellence, Express Paint, Deluxe Productions, TV*Text, TV*Show, Flow!, Prowrite, Pagestream med flere. Kun originaler i ægte pakning og i fin stand. Priser fra 500 kr. 06 272517

Amiga spil: Pakke indeholdende 3 disketter med fire spil: Goldrunner, Jupiterprobe, Karatekid II, Slaygon: 198 kr.
03 130458

Diskette til Commodore 128,
med text prg: 40-80 tegn - spil
- hand copy - color grafik -
skærm dump mm. Sælges for
100 kr, eller byttes med grafik/
tegne prg. til C64.
02 733649

Originale spill og programmer
til Atari ST: Cosmic Pirate, Puf-
fys saga, Chase, Night hunter,
Bio Challenge, Airborne ran-
ger, STOS Games creator. 100
- 400 kr.
06 272517

BYTTE:

Contax 137MD spejlreflekskamera m. indbygget motor og automatik, byttes m hardware el.lign. til Amiga, eller sælges for kr 2500.
01 780981

Adventurespil. Gerne for andre spil. Træffes mellem 16-18.
03 463098

OPSLAGS-TAVLEN:

Hvis du er interesseret i adventurespil, så skal du også have Adventure Posten! Et månedligt adventure-magasin fyldt med tips, anmeldelser og artikler om eventyr. Abonnenter har fri adgang til en omfattende telefon-helpline, hvor der gives gratis råd og vejledning om spillene. Hør nærmere på tlf 02 19 02 17.

KLIP HERFRA -

KUPON
leg vijf

OPON
Jeg vil gerne indrykke følgende annonce under (sæt X):
ØB ☐. SALG ☐. BYTTE ☐. OPSLAGSTAVLEN ☐.
oncetekst (max 40 ord): _____

KØB ☐ SALG ☐ BYTTE ☐ C

Annoncetekst (max 40 ord):

Telefon-nr:

Kuponen sendes til:
COMPUTER ACTION
St Kongensgade 72
1264 København K.

OK HERE

Apropos

Vi har hermed den store fornøjelse at introducere en helt ny spalte - "Apropos". Enhver der føler trang til at udtrykke sig om et computer-relateret emne, kan komme til orde på denne side. Det gælder selvfølgelig læserne, men også vore egne medarbejdere, og andre, der arbejder indenfor computerbranchen, er velkomne. En forudsætning for markante og interessante synspunkter er at spalten er helt ucensureret. Vi gør derfor opmærksom på, at de meninger, der kommer til udtryk i "APROPOS", ikke nødvendigvis svarer til redaktionens holdning. APROPOS er i denne måned skrevet af vores egen Rasmus Kirkegaard Kristiansen, der er godt træt af arrogante tekno-snobbers dunkle ordlege...

Apropos

FLOTTE ORD

Alle brancher har dem - de flotte ord. Det er et hemmeligt kodesprog, som kun de indviede forstår, og derfor taler bilkkenslagere også om "blandingsbatterier" istedet for vandhaner.

Men kan de ikke tale dansk? Eller er de bare så uddannede, at de gerne vil vise sig. Beviser overfor omverdenen at de ved hvad de taler om, ved at tale om noget, vi andre ikke ved hvad er?

Sådan er data-branchen mere end nogen anden branche. Naturligvis er vi nødt til at finde på ord, der kan beskrive og definere de ting, vi holder af. Som for eksempel diskette-drev, mus og matrixprinter. Den slags er nødvendige, ellers havde tingene ikke noget navn.

Men behøver vi at overdribe? Det gør mange EDB-folk nemlig - både dem i branchen, og dem der har data som hobby. Vi "installerer" eller "implementerer" programmer, der lige så ofte kaldes for

"programmet" eller "software". Og istedet for at undersøge, hvilke programnavne, der ligger på disketten, "screen-dumper vi en DIR". Hvad det så end betyder...

Men nu må det være slut. Det mener mange slutbrugere landet over, og det mener det danske konsulentfirma Bøje Larsen også. Det har nemlig udgivet et program på diskette, hvis formål er at få afvendt de før så "fine" PC-forhandlere, så de fremover kan bruge et mere fornuftigt og letforståeligt sprog. Et sprog der af-mystificerer computere.

For helt ærligt: Data er slet ikke så indvilet og svært, som det bliver gjort til. Data er noget sjovt i en branche, der trænger til at rive pyramiderne ned, i hvert fald sprogmæssigt. Trolde og elfenbenstårne hører ikke hjemme hos os. Den slags kan bilkkenslageren få.

Rasmus Kirkegaard Kristiansen

Hvis du ønsker at skrive et indlæg til denne spalte, så send din artikel til adressen forrest i bladet. Mærk kuverten "Apropos"

Glæd dig til NÆSTE NUMMER

COMPUTER ACTION

vender stærkt tilbage med endnu et flot nummer - sprængfyldt med nyheder, anmeldelser og masser af spændende features:

SPIL ELLER VIRKELIGHED?

To af vore bedste medarbejdere har besøgt flyvestation Skrydstrup, hvor de fik lov at prøveflyve en "rigtig" F-16 simulator i million-klassen. Efter den hæsbæsende oplevelse, satte de sig ned sammen med en erfaren jagerpilot fra det ameri-



kanske luftvåben. De viste ham mange af de spil, som er omtalt i flysimulator artiklen i dette nummer, og snakkede med ham om, hvilke spil der var mest realistiske.

Hvor går grænsen mellem spil og virkelighed? Læs den spændende mega-artikel i næste nummer af Computer Action!

"The Magic One" GÅR AMOK!

Efter en lang stille periode, fosser adventurespillene pludselig ind over os. I CA nr. 2 ser The Magic One nærmere på flere revolutionerende eventyr fra Infocom og Sierra, og derudover der selvfølgelig en stor brevkasse og masser af træfsikre tips!

NINTENDO STORTEST

Vi bringer en komplet gennemgang af alle de spil, Nintendo-ejerne idag kan købe til deres maskine.

ACTION TIPS!

Danmarks smarteste tips-sektion vender tilbage! Fyldt til randen med tips og tricks til de nyeste og bedste computerspil.

ACTION TESTS!

Vi er først med troværdige, dybdybende anmeldelser af de nyeste top-spil. Read all about it!

SURPRISE! SURPRISE!

Hvert nummer af Computer Action skal være en behagelig overraskelse. Derfor røber vi heller ikke mere af indholdet her. Køb selv bladet, når det udkommer - eller se ovenfor, hvordan du tegner abonnement.

COMPUTER ACTION

nr. 2 KOMMER DEN 31. AUGUST TIL EN BLADKIOSK NÆR DIG!

FÅ ALLE FORDELENE!

Hvis du tegner abonnement på Computer Action, får du 11 blade til 10 blades pris. Bladet kommer portofrit hver måned, og du modtager det nye dugfriske nummer, endnu før det er ude i kioskerne.

I tilgift har nye abonnenter mulighed for at købe bogen "1000 pokes" for kun 19.95 kr (normalpris: 139.50 kr), hvilket

giver en samlet besparelse på langt over 100 Kr.

Vær med fra starten i kapløbet om at sikre sig en komplet samling af Computer Action - Danmarks hurtigst sælgende computerblad.

**BESTIL DIT ABONNEMENT NU!
INDSEND KUPONEN ELLER
RING 33 912833**

JAI

■ Send mig straks "1000 Pokes" samt et helt års "Computer Action" (11 numre) - ialt kr. 314,50.

■ Jeg ønsker kun abonnementet - et helt år for 295 kr.

■ Jeg ønsker kun bogen "1000 Pokes" - pris: 139.50 kr.

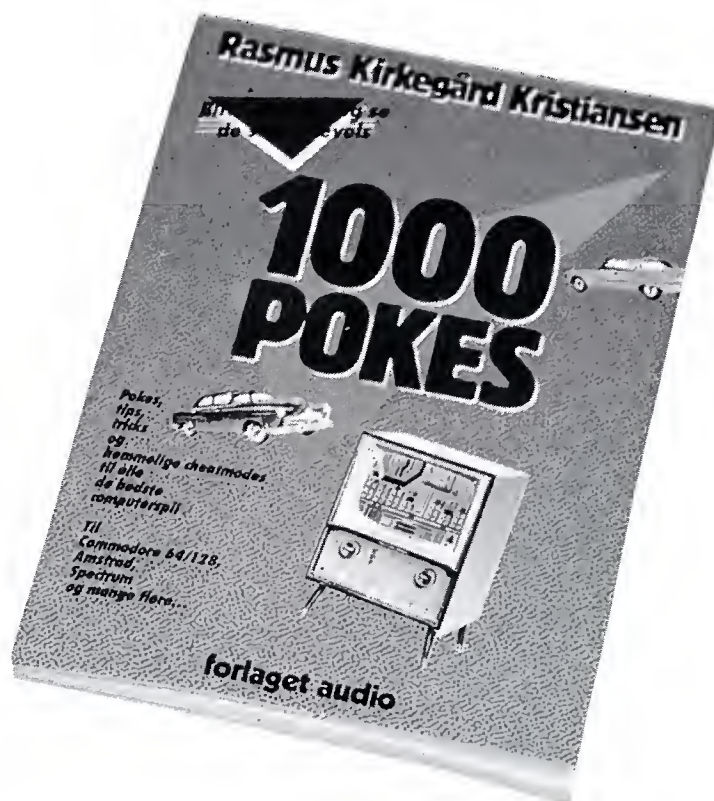
Beløbet er: ■ Vedlagt i check. ■ Girokort ønskes fremsendt.

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

Forlaget Audio A/S
St. Kongensgade 72
1264 Kbh. K.



MÅL ATOMSTRÅLING MED DIN 64'ER!

"COMputer" – Dit Commodore magasin er igen på banen med et blad fyldt med dugfriske nyheder, tests og interviews. Vi har bl.a. denne gang:

- Alt om hvordan du kan måle atom-udslip fra atomkraftværker
- Stortest af Deluxe Paint III – verdens bedste grafiske værktøj
- Besøgt Tore Bahnson – en Amiga multimedie kunstner
- Besøgt den 15-årige vinder i Amiga Expo konkurrencen
- Test af Z88 – Personlig, bærbar og lidt Amiga kompatibel
- Introduktion til CI ● med tips og forklaringer
- Amiga tips og tricks programmer – lige til at taste
- Nyheder, programmer, spil anmeldelser i helt nyt design ● og meget, meget mere....

Køb det nye seje nummer idag – og bliv en bit klogere ● Månedssbladet "COMputer" – for DIG og din Commodore ● I kiosken fra den 29. juni 1989. Kun kr. 34,85

5. årgang nr. 6. 31. maj – 28. juni 1989. Kr. 34,85

AMIGA COMputer

Uafhængigt

Commodore magasin

VI TESTER:
Handy Scanner
The Kristal



DRØMME ER GRATIS.



0,00 Kr.

HOLD OP MED AT DRØMME.



AMIGA 500 - OMKRING 5.000,-

(INCL. INDBYGGET DISKETTESTATION)

DANSK TASTATUR

DANSK OPSTARTPROGRAM

BRUGERVENLIGHED

INTUITION

MUS

ÆGTE MULTI-TASKING

FANTASTISK GRAFIK

ANIMATION

4.096 FARVER

HØJ OPLOSNING

FLEKSIBILITET

MUSIK I STEREO

SYNTHESIZER

TALE

TEKSTBEHANDLING

MULIGHED FOR:

VIDEOREDIGERING

CAD

DESIGN

UDVIDELSE

DESKTOP PUBLISHING

BILLEDDIGITALISERING

MIDI

WORD PERFECT



Commodore

Fordi fremtiden forlængst
er begyndt.

KOM IND OG PRØV DRØMMECOMPUTEREN HOS DIN LOKALE COMMODORE FORHANDLER.

®